掌机迷 POCKET GAMER

零售价5.80元
2007年05期 Vol.75

新春超豪华攻略阵

怪物猎人P2/弧光

愿望之间·天使的记忆/死神DS2nd黑衣闪耀的镇魂歌

总力特辑

掌机王者GBA六周年回顾

名作宝山上的孤城

怪物猎人全新互动栏目

狩人营地

电子天下

ISSN 1672-8866



掌机迷2007年第5期抽奖

PSP豪华版



iDSL



acekard烧录卡



SCDS烧录卡



EZ-FLASH5烧录卡



M3DS烧录卡



EWIN2-Micro烧录卡



EWIN2-SD烧录卡



EWIN2-MINI烧录卡



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.75的抽奖活动截止时间为2007年3月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

72期中奖名单

PSP

上海	佘志强

NDSL

天津	马宁忻

ACEKARD

上海	潘伟强
广东	吴藩
江苏张家港	王亦
山东聊城	顾昌蕊
上海	侯晓玉
山东胶州	刘伟
北京	朱晓光

SCDS

安徽	吴林蒙
内蒙古呼和浩特	郑楠楠
山东荣成市	吴鸿江
广西钦州	邹财麟
云南大理	杨唯宇

EZ5

浙江温州	李成龙
天津	魏庆超
新疆哈密	陈文杰
内蒙古呼和浩特	王嘉伟
山东济南	郑名

M3DS

广东	温欣
湖北武汉	宋波
黑龙江佳木斯	高杰
广西	朱勇国
上海	杨欣
浙江宁波	梅敏光
福建三明	李思洋

EWIN2-SD

福建福州	何如芸
山东潍坊	刘红涛
上海	张雅慧

EWIN2-MINI

广东佛山	陈甚开
河南洛阳	薛怡然
江苏	王都超

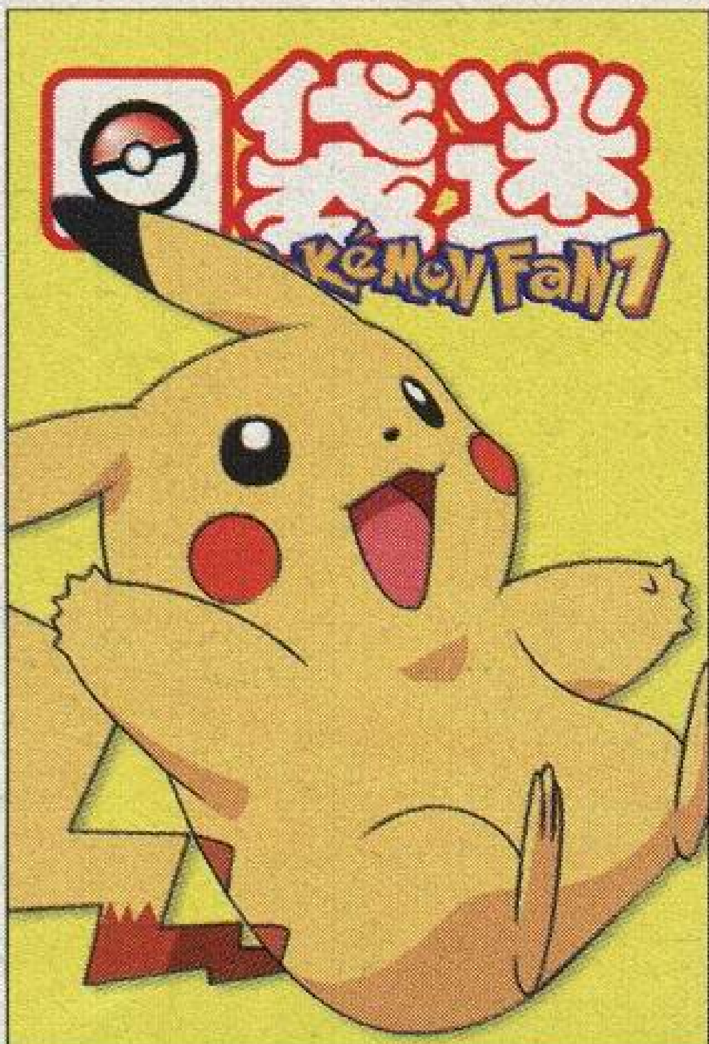
EWIN2-Micro

北京	李金元
武汉	李想
江苏苏州	朱昊诚



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

口袋迷(7)

■定价：18元 3月10日出版



《口袋迷》的新春大礼，400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1–5)

■定价：24.80元 接受邮购



GBA时代已成往事，总力特辑伴您回顾六载春秋；怪物猎人P2闪亮登场，完全指导带您进入狩猎生活；新锐战棋大作弧光，彻底攻略伴您领略奇幻风采；全新互动，精彩无限。

掌机迷2007年第5期

■定价：5.80元 3月10日出版



本书是国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型工具书，内容囊括了截止三月中旬的所有主流周边及配件的使用技巧。是PSP玩家不能错过的珍藏。

PSP终极奥技

■定价：19.80元 3月31日出版



结束眼花缭乱的2006年，迎来了百花齐放、应接不暇的新的一年。各家品牌在新春到来之际，都拿出了什么看家本领，都推出了什么样的新品，请仔细查看即将上市的搜酷。

SO COOL 2007年第(3)期

■定价：15元 接受邮购



全面回顾2006年经典玩具，感动悉数。推荐专题疾风舞动！萨奔格尔！海盗敢达X1改改fullcross，吉姆镇暴型，地球联邦陆战MS小队套装，DORORO机器人，Mezco Hellboy漫画版第二套详解，绝对领域凌波丽白模制作

TOYS(12)

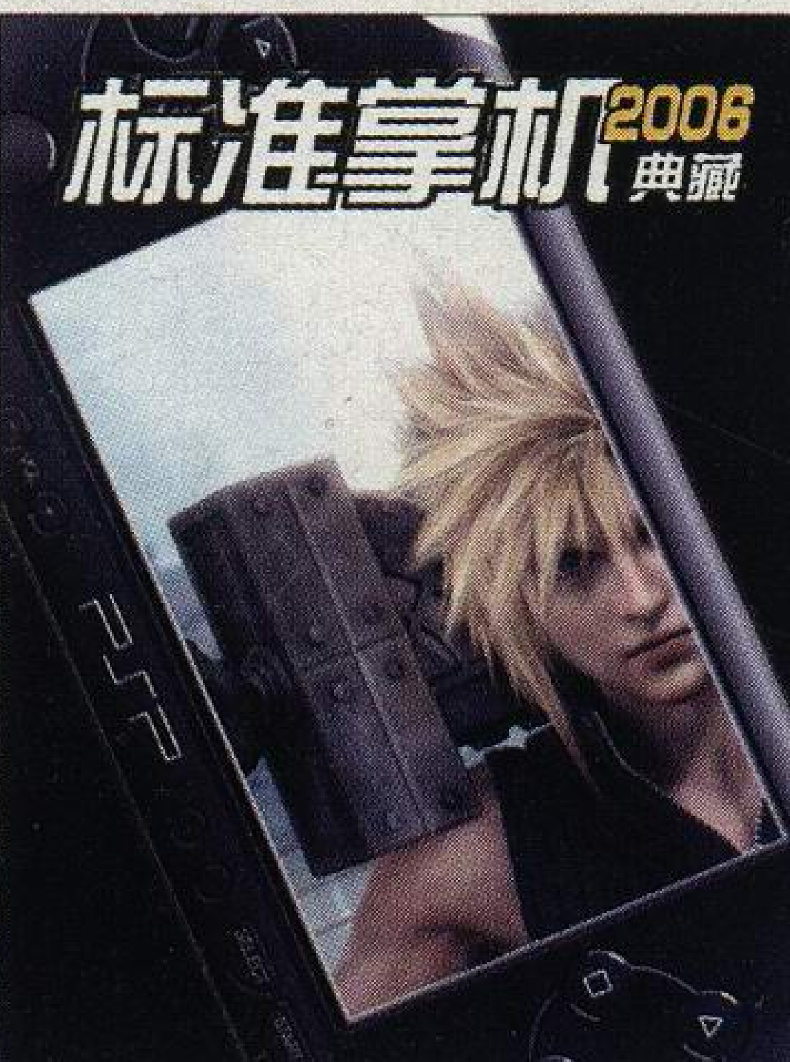
■定价：9.80元 接受邮购



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

■定价：28.80元（六折） 接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元 接受邮购



怪物猎人P2nd超细大攻略，PS2灵魂摇篮全剧情彻底研究，Wii破解特报第一回，无双报道公开《大蛇无双》。五大新栏目新公开，电玩范特西、解构恐惧、电玩小说等。

电子游戏软件2007年第7期

■定价：9.80元 3月10日上市

电子游戏软件

2007年第1–7期	9.80元
2007年5、6合刊（附赠toys12）	19.80元

动感新势力

27～29、38～39、41～49期	9.80元
47～49期DVD豪华版（其它已售完）	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～75期	5.80元
73、74合刊	8.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋季、冬季、2006年1～12期（2、5期已售完）	15元
2007年1～3期	15元

TOYS（酷玩意）

第1～12期（5期已售完）	9.80元

口袋迷（7）（新）	18元
口袋迷精华本（1–5）（新）	24.80元
PSP终极奥技（新）	19.80元
石田彰挚爱收藏（6折）	28.80元
06年标准掌机典藏	24元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



■封面主题 弧光■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.75 2007/05

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

新闻中心

玩乐吧

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求:
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



愿望之间 天使的记忆
制作人访谈

《愿望之间 天使的记忆》是一款令人感觉一新的AVG游戏，是由CING公司负责开发制作的，本次采访的对象就是CING公司的几位制作人员。







图1
制作人 宫川卓也

图2
剧本・游戏策划 铃木理香

图3
导演・人设 金崎泰辅

触动心弦的AVG游戏

——作为AVG游戏，肯定有些一言难尽的地方，《愿望之间 天使的记忆》是拥有怎样主题的一款游戏呢？

宫川：首先，这是一款重视故事性的游戏，不涉及杀人事件之类的事情，成年人也能充分享受游戏的乐趣。其次是玩家能够从游戏中感悟到一些东西，这也是我们的希望。因此游戏的主题被设定为"谁都可能拥有愿望"。

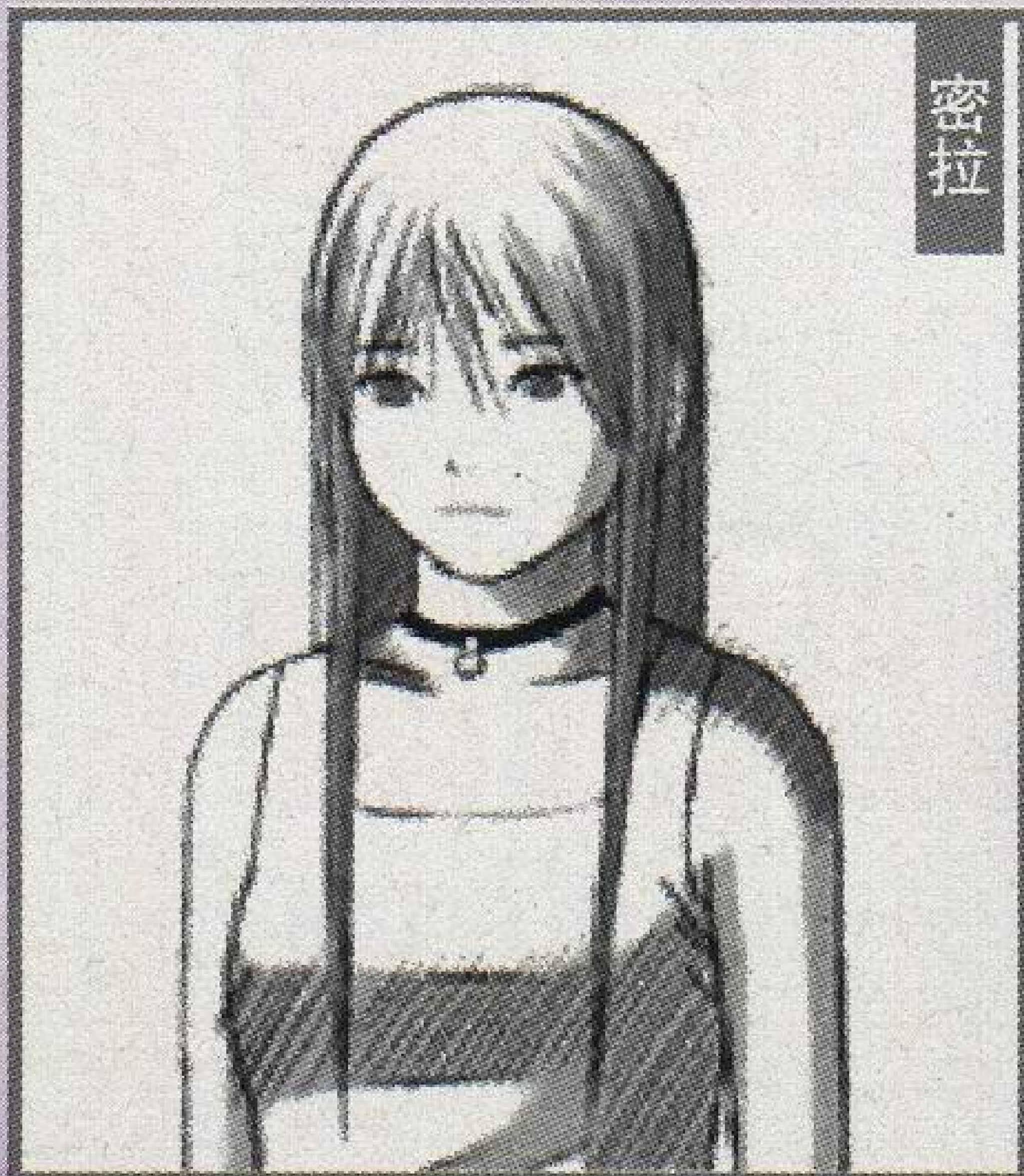
铃木：我们在制作游戏的过程中，一直都带着"希望能制作出触动人们心弦的游戏"这样的想法，让大家在进行游戏的时候，能够体验到各种感觉，比如打败敌人时的爽快感，还有解开谜题时的成就感等等。其中AVG游戏最容易让玩家得到感情波动的体验，《愿望之间 天使的记忆》就是这样的一款游戏。

金崎：我们本来就很喜欢电影，80年代的西德电影《巴格达咖啡馆》这部电影就让我们觉得非常不错。我们将电影中描绘的旅馆氛围，与铃木以前考虑过的寻找朋友的小故事组合起来，带着制作"触动心弦"、"给玩家留下各种想象余地"的作品这样的尝试来进行开发，让游戏表现出与电影不同的感觉。

——《愿望之间 天使的记忆》这个标题是怎样产生的？

宫川：旅馆是游戏设定出的舞台，这家旅馆里有一间不可思议的"能够实现愿望的房间"，这是为了表现之前提到过的"谁都可能拥有愿望"这个主题。因此将心里所想凝聚成的"愿望"，与作为舞台的旅馆"房间"，两个词组合起来当游戏标题不是很合适吗？最初作为关键字的"愿望之间"就成为游戏标题而沿用下来。







赵成业	高三真苦啊，不过再奋斗18X天就有可能可以如愿以偿的购入NDSL啦，期待中。
读者资料	男，17岁，广西桂林灵川县第一中学04-2班，541200

——游戏的神秘感与杀人事件之类的案件完全无关吗?

宫川: 是的，如果露骨地提到“XX案件”的话，就会让人印象深刻，产生游戏中发生了杀人事件的想象。这与我们本来想要表现的东西形成了截然相反的印象，游戏就会被大家以其它的方式看待，这正是我们想极力避免的。

铃木: 我曾经写过一些带有神秘感的剧本，每次都是将作品世界中想要传达的印象包含在标题之中，《Another code 双重记忆》也是如此。但是虽然本作不是以“XX杀人事件”作为游戏标题，游戏中并不是完全不发生杀人事件，随着游戏的进行，人的希望和生存的腥臭，还有欲望也若隐若现。所谓案件全部都是由人的欲望而生的东西，而宫川所说的“愿望”也必然有其产生原因。为什么他落到做出那种事情的地步，所谓原点与欲望不同，当心里所想的愿望无法实现时，希望愿望实现而由本能的行动引发了案件，这样的人的心理变化，就是本次想要表现的事物。

宫川: 制作《Another code》时也是如此。选择了一个像剧情描写人与人之间充满杀伐的艰难时代为主题，在这样的状况下人的心里真正期望的东西是什么呢?在《愿望之间 天使的记忆》的剧本开始被创作时，大家都进行了类似的思考。

剧情与世界观设定

——游戏剧情从主角凯尔·海德投宿旅馆开始，他是因为怎样的经过才会去投宿的呢?

铃木: 凯尔·海德为了寻找某个朋友而辞去了警官的工作，很具有男子汉气概。但是他没能找到想找的人，现在的工作又无法辞职，在不知道如何是好的情况下，由于工作而前往薄暮旅馆投宿，打开了那扇门……故事就是这样发生的。

——旅馆这样的封闭舞台设定起了有效的作用吧。

铃木: 虽然是封闭舞台，但是却能够通过那里的人们感受到他们所见的外部世界。依靠有限的登场人物来表现世界的广大程度，旅馆是最适合的地方。凯尔在旅馆中遇到各式各样的人，与陌生的人在房间里交谈，通过对方可以感觉到世界的广阔。

——游戏舞台选定为1979年的美国西海岸的理由是什么?

铃木: 1979年正是我的青年时代，美国结束了越南战争，里根从80年开始担任总统，这个时代的美国曾经失去自信，再次努力崛起。为了寻找朋友而辞去警官工作的那个男人，在自己有些迷茫的时候来到了那家旅馆，这样的时代设定就是我心目中的79年的美国西海岸。但是在那个时代还没有移动电话，只有传呼机之类的东西，既没有电子邮件，计算机也没有普及。

——觉得这样的设定有什么缺点吗?

宫川: 是的，硬要说游戏哪里有趣的话，年轻人也许会觉得新鲜，而三四十年代出生的玩家也许会产生怀旧感吧。铃木一边说“都知道传呼机吧?”一边写出了富有魅力的人物们聚集的剧本。

铃木: 关于旅馆的剧本以前就想写写看了，光是站在旅馆入口的前厅就会觉得心里紧张兴奋了。一点都不豪华，只是非常普通的旅馆，在里面据记着拥有各种思想的人们，那一天晚上发生的故事就是《愿望之间 天使的记忆》。

与画面密切联系的操作感

——游戏画面是以特殊的笔触描绘的呢。

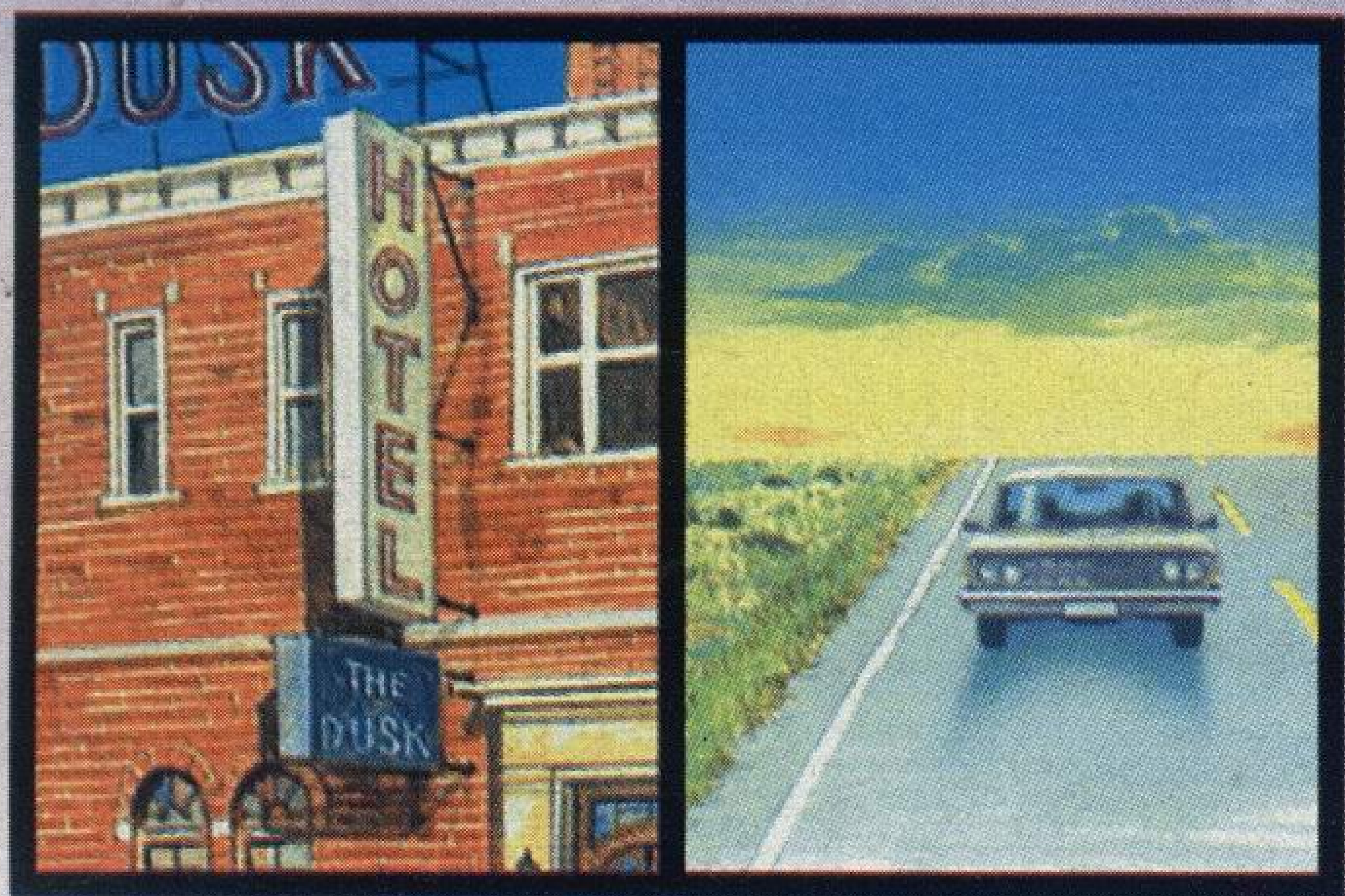
金崎: 《双重记忆》的主角是女孩子，所以感觉更加可爱一点，而这次的是以成年男性为中







王晓卓	连洛克人也玩起水火草三主角的设定了……
读者资料	男，19岁，北京海淀区中国农业大学东校区623信箱，100083



心来描绘的。不仅要让特定的用户层接受这种风格，还希望大多数玩游戏的人都能觉得不错，为此而特别用心描绘。

——对登场角色们的描绘只用了单独的颜色吗?

宫川：是的，为了给玩家们留下一定程度的想象空间。因此才没有上色，只是用单独的颜色来描绘，目的是让不同的玩家产生不同的感觉。

铃木：金崎的独特笔触，也许在杂志等媒体很难传达出感觉，实际上还是看活动的画面比较好。为了表现出游戏中那种冷冷的感觉，成为我创作剧本的原动力。

金崎：其实这只是仅仅作为设想而很难实行的想法，但是任天堂的开发担任者却力推。

铃木：玩家们期待游戏能让他们玩到从未体验过的东西，其中最容易理解的是视觉方面的东西，这是在开发初期首先确定下来的。

金崎：顺便提一下，残缺的图像绝对不是游戏BUG哦（笑），是特地把上色的部分和留有草稿的部分分开的。

——把NDS竖起来拿的游戏方式是从看小说之类的想法产生的吗?

宫川：其实最初是想开发横向画面游戏的，但是在对话场面无论如何都做不好，经过5个月的错误尝试后，开始试着做纵向画面的类型。但是最初的平衡性调整很困难，要怎么配置角色才不会产生拥挤感，对惯用左手的玩家应该怎么设计之类，讨论了很多东西。

金崎：但是做成纵向画面之后，对话的气氛变得非常好了。横向画面人物上下分开形成的对峙感，在纵向画面里不存在了，另外在出现全身像的时候，横向画面由于比例的关系，人物显得很小，无法表现人物魅力。采用纵向画面之后，不仅能看到眼睛和嘴部的表情变化，人物全身的各种动作都能很好地表现出来。

铃木：但是在制作解谜部分的时候，左右并列的纵向画面既有趣也有瓶颈，因为文本的幅度不同，解谜的表现也不得不在纵长的画面里展开。

金崎：开发小组全体的意见是如果做正统的横向画面游戏也许会更容易开发一些，但是如果那样的话我们想要表现的东西就很难表现出来了。

充满人情味的登场角色

——随着剧情的推进，主角等人的人情味都渐渐表现出来了。

铃木：主角是30多岁的人，当然有着自己的过去，虽然现在的职业微不足道的推销员，但以前曾担任过警官。为了寻找朋友而辞去警官的工作，很有男子汉气概，用一句话来概括就是向着自己的目的猛进的30岁男人。但是三年过后却毫无收获，也许当初选择继续在曼哈顿当警官会更好一点，人都有会那么想的时候。他感叹“不应该是这样……”，产生了进退两难的窘迫感。这种情况下的凯尔·海德在1979年12月28日住进了薄暮旅馆，他的人生也许会产生什么转变。凯尔到底是怎样的人，游戏通关的时候就会明白。

——你们各自喜欢的人物是谁呢?

金崎：我喜欢质朴的男性（笑），快乐而有人情味的类型。比如《双重记忆》里的船长，真希望他能再多一点出场机会。要说本作里最喜欢的人物，那就是罗莎了，是在旅馆工作的大婶。

宫川：游戏里不经常出现大婶吧。

金崎：那正是和现在的时代相左的地方，穿着女仆装也完全不“萌”（笑）。

铃木：蕾切尔也非常有魅力啊。虽然只在打电话的场面出现，不过被金崎的绘画引出了很多台词。

宫川：萨默虽然一脸大胡子，不过却有着柔软的一面。他被设定为小说作家，背负着复杂的过去。用一句话说就是外表和内心完全两样。

铃木：我笔下的美国人全都很坦率。因此产生愤怒等感情变化时，会表现出明显的反应。萨默逐渐表现出感情的场面，还有名为艾里丝的女性内心隐藏的东西等等，如果大家注意人物的感情变化如何表现，我会很高兴的。

金崎：跟人们对话场面里最难的是“读懂潜台词”。特意选择对方不想说的事情，或者根据对方的话开玩笑等等，对话就会发生变化。当然也有会让对方讨厌的时候。

宫川：本作的游戏系统是就算不把对方的话听到最后，对话途中玩家也能引起对方反应。

铃木：有时候人物会说“不知道”，但是却流露出知道什么的表情。玩家通过凯尔与登场人物对话的同时，渐渐接近剧情的谜团，游戏使用的是这种表现手法。

——在对话途中就可能GAME OVER就是这个原因吗？

金崎：是的，为了让玩家有紧张感。我们不希望大家玩游戏的时候只是对对话中的信息随便看看，建议各位仔细体验对话中的每一句台词。

宫川：只有逐字逐句的看对话内容，才能理解游戏的世界观，感觉到角色们的存在。

铃木：在游戏里如果出现GAME OVER后还能反悔。如果做出了错误的选择，主角就会想“奇怪，我怎么会这么做呢？”，这样玩家们就会知道怎么选会导致GAME OVER。

人物动画的制作过程

——游戏的登场人物们显得非常生动，特别突出了他们的行动特征，这是怎样的技术？

金崎：本作的人物动画是铅笔动画，用有手绘感觉的画面表现人物的动作特征。绘画方面使用了特殊手法来描绘写实画面。

——具体是怎么制作的？

金崎：首先根据铃木的策划考虑人物的基本印象，比如蕾切尔是白领女性，弗朗克是轻浮的年轻人。然后根据基本印象做出人设，找到与其相似的模特，拍摄下他们表演的影像。根据影像临摹每个人的画面，因为要制作成动画，所以每个人都必须画上好几幅临摹画。最后将其制作成游戏中使用的数据。



——每个人都画若干幅临摹画真是很辛苦的工作啊。

金崎：是啊，不过铅笔动画果然还是和普通动画不一样，画面表现别有味道。为了表现人物动作的真实性，每个人物的每个表情变化都拍摄了影像来绘制临摹，这才是最辛苦的工作。为了表现世界观，普通动画只是差强人意，基于写实的铅笔动画才拥有最好的效果。我受到外国模特们拥有的人物氛围的影响，在衣服褶皱和影子等方面描绘得很真实。

致广大玩家们

——现在有关于续作的构想吗？

宫川：当然有了，我们考虑将这款游戏进行系列化。

铃木：比如凯尔过去当警官时的曼哈顿是怎样的之类，在其它游戏里进行侧面的表现。我们全体制作人员如果收到玩家们希望出续作的意见，一定会全力制作续作的。

——最后请对玩家们说几句话吧。

宫川：不管是经常玩游戏的人，还是不怎么接触游戏的人，《愿望之间》是一款向他们传达“游戏能够拥有这样的主题和剧情”的作品。也许最开始玩的时候不知道该干什么才好，也许很难找到明确的目的，但是这款游戏不是那种让玩的人有任务的游戏，而是在与每一个登场人物的接触中，渐渐感受到游戏的设定和周围的气氛，玩家自然而然地向目的靠近的游戏。而且玩家不仅仅是看文字，还能体验到自己参与进去后引起产生变化的乐趣。

金崎：本作绝不是门槛很高的游戏，广大年龄层的玩家都能接受。游戏的亮点之一在于玩家通过各自的方式，了解凯尔·海德这个男人的人生中的某一天和另一些事情。另外也请大家特别留意游戏的音乐，体验那种成年人氛围的感觉。希望大家玩过游戏之后产生看过一场电影的感觉。

铃木：这款游戏是正统风格的AVG游戏，在关键字“坚持”上有着种种意外和尝试。从这种意义上来说是一个既老又新的游戏，请大家一定要玩一下，并且将感想全部告诉我们。我们很在意各位怎样接受我们的想法，请各位多多关照。

李响	请支持神游，否则永远见不到有秩序的市场。
读者资料	男，18岁，河北三河市第一中学高三27班，065200

PSP的逆袭？《怪物猎人P2》销售盛况空前



2月22日，CAPCOM在PSP上的注目之作《怪物猎人Portale 2nd》发售，在日本引发了强烈的购买热潮，首周销量即突破70万，名列当周游戏软件销量排行榜之首。

《怪物猎人P2》在日本东京首发时的场景相当壮观。2月22日当天清早，东京新宿的著名游戏店“淀桥CAMERA”门前已经排满了等待“狩猎解禁”的玩家。排在第一名的男子自称从清晨5点半就开始在这里排队了，目的是第一个拿到当天发售的限定版“怪物猎人P2猎人套装”。这个限定版中同捆了PSP新色“香槟金”主机，在首发前就已经非常紧俏，预订非常困难。较早来排队的玩家中，很多都是冲着这个套装来的。游戏店的开店时间是上午9点半，距离开店一小时前的8点半，店前已经排了大约30人的队伍。这个队伍从8点半之后陆续延长，到即将开店的时候，店前的队伍人数已经增加到了140人。

销售开始于上午9点25分。“猎人”们依次走进店内，5个销售柜台同时开放。在购买者中，男性占绝大多数，并且其中多数是十几岁到二十几岁的年轻人。《怪物猎人》系列在学生年龄层中拥有非常高的人气，这种倾向在排队的人群中体现得非常明显。行列中偶尔也会有女性的面孔出现，一位年轻女子告诉记者，由于她上班的公司晚上下班晚，就选择了早上上班之前先到这里来买，“准备在休息时间慢慢玩”。

由于店家作了比较充分的准备，开店前排队的人们不久就都买到了盼望已久的商品。但由于开店之后前来购买的人依然络绎不绝，店内的人数始终不见减少。直到上午10点左右，新来的顾客依然要花一个小时以上才能来到柜台前。很多上班族由于要赶着上班，只得苦笑着离开了队伍。从店内排到店外的行列直到中午11点依然没有散去的迹象。记者在采访中得知，赶着前来购买的玩家中，很多都是前作的老玩家，他们的主机和相关器材都已齐备，一大早跑来购买，基本都是为了“早点玩上”这个单纯的理由。其中一些人还认为“不早点买就会断货”，因此才匆忙前来。



这样的购买场景在首发的其它店铺也大致相同。其中一些店铺表示“库存的软件到晚上可能会卖光”。从首发的状况来看，这款软件的销售态势基本上在商家的预想之中。限定版“猎人套装”在发售日当天午后就已基本售完，但单独发售的PSP新色“香槟金”主机销售却不理想。据店家判断，《怪物猎人P2》的购买人群以老玩家为主，这些人一般不需要再次购入主机。另外，在同一天发售的“怪物猎人周边组合”得到了玩家们的好评。这个组合包括主机护盖、耳机、UMD盒、装饰贴纸等等，很多人都觉得这款商品非常超值。

《怪物猎人P2》的销售势头在随后的几天中也未见衰退的迹象。至截稿时为止，这款游戏已经成为PSP发售以来日本销量最高的软件。《怪物猎人P2》能够为PSP当前的市场局面造成多大的影响，现在还处于观望阶段之中。

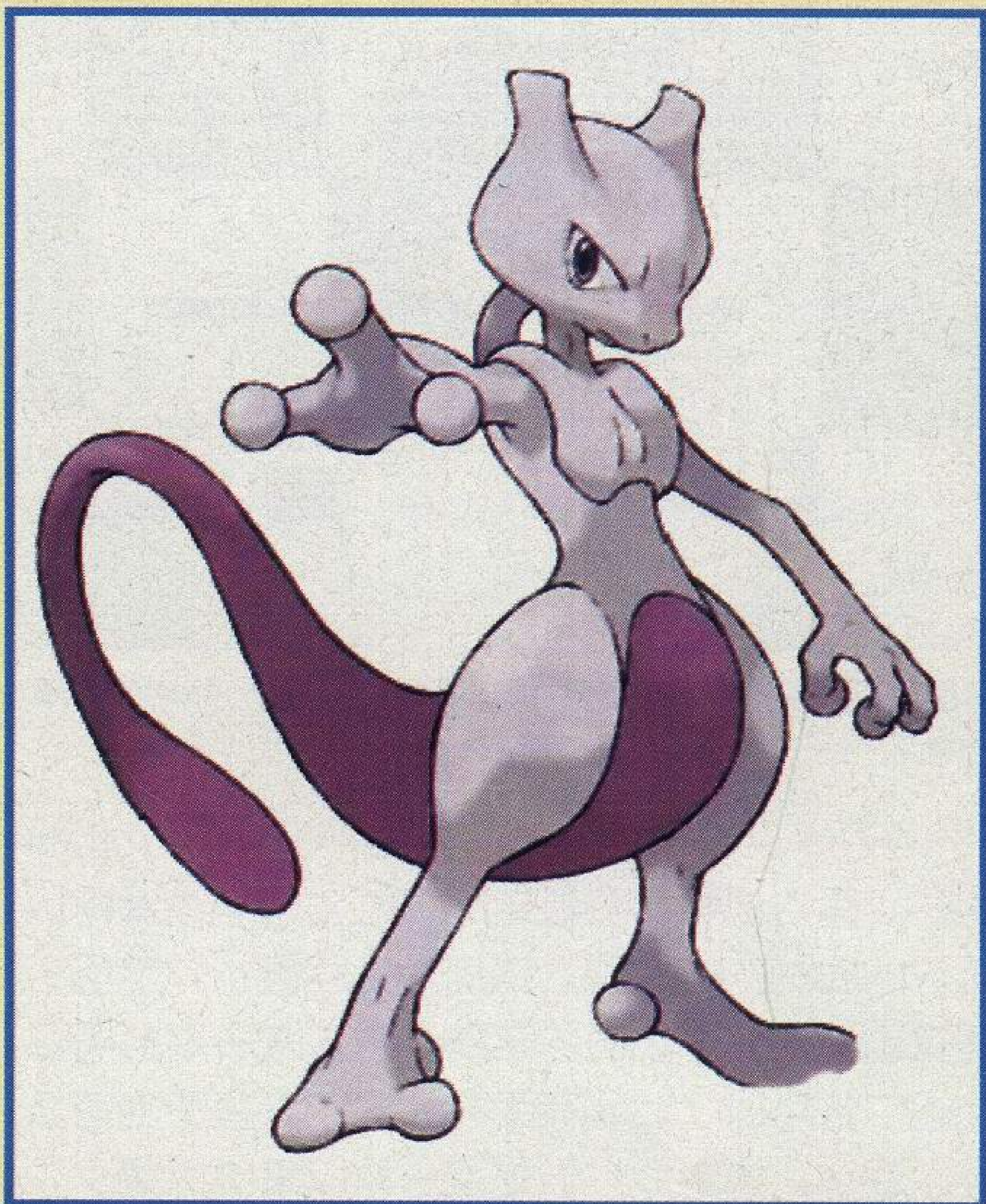
7月《口袋》新电影 历代精灵大赠送



POKEMON公司日前在《口袋妖怪》官网上放出消息，将在7月14日公开上映的口袋最新剧场版动画特别预订票的赠品中附送NDS游戏《口袋妖怪钻石·珍珠》里的口袋妖怪。

口袋最新剧场版动画题为《口袋妖怪钻石·珍珠 迪亚鲁卡V.S.帕鲁齐亚V.S.黑啸灵》，是《口袋妖怪》剧场版动画10周年的纪念之作。为了增加这部影片的分量，POKEMON公司决定，在销售特别预订票时展开赠送活动。看电影的观众只要按照指定方法使用特别预订票上附带的引换券，就可以在自己的NDS游戏《口袋妖怪钻石·珍珠》中获得官方赠送的口袋妖怪。

准备在本次活动中赠送的预选口袋妖怪都选自历代剧场版动画中的主角，共有9组：超梦（《超梦的反击》）、洛齐亚（《洛齐亚爆诞》）、炎帝（《结晶塔的帝王》）、雪拉比（《超越时空的遭遇》）、拉迪亚斯&拉迪奥斯（《水都守护神》）、吉拉奇（《七夕的许愿星》）、迪奥希斯（《烈空的访问者》）、梦幻&鲁卡里奥（《波导的勇者》）、玛娜菲（《苍海的王子》）。玩家们通过“《口袋妖怪》剧场版公式网站”及“口袋妖怪热爱俱乐部”等网站对这些妖怪进行投票，获得票数最多的一组将最终作为本次活动的赠品赠送给购买了特别预订票的观众们。如果两种妖怪一组的小组得票最多，则两种口袋妖怪会同时赠送，每种一只。投票活动是于今年2月份进行的，目前已经结束，但统计结果还未公布。此外，特别预订票的销售方法、时间以及通过引换券换取口袋妖怪的具体方法等细节也还没有公开。



S·E公布《最终幻想Ⅻ》限定版DSL

SQUARE·ENIX公司近日宣布了将要发售《最终幻想Ⅻ自由之翼》的限定版商品“最终幻想Ⅻ自由之翼·空贼Edition”，这款限定版套装中将同捆这款游戏的限定版NDSL主机。

《最终幻想Ⅻ自由之翼》是S·E预定于今年4月26日发售的NDS游戏。本作的剧情是PS2游戏《最终幻想Ⅻ》的续篇，游戏形式为RPG。限定版套装中同捆的NDSL主机颜色为“水晶白”，机体前盖上印有本作的LOGO及角色形象。套装中的游戏软件和通常版是相同的。

这款套装的售价为21840日元，这与单独购入NDSL主机与本作游戏的合计价格是相同的。对于喜欢《最终幻想Ⅻ》而又还没有购入NDS的玩家来说，这款套装是一个不错的选择。



↑NDSL的限定版主机每次推出都能引起一大批忠实玩家的追捧，这次的《最终幻想》版又有多少人会预订呢？

《机战W》如期发售 系列迎来新代言人

BANPRESTO公司近日宣布，起用日本女星中川翔子作为《超级机器人大战》系列的新形象代言人。而中川小姐代言的第一部作品，就是已经于3月1日如期发售的《超级机器人大战W》。

《机战W》发售之前，BANPRESTO召开了记者发布会，并在现场放映了由中川小姐担任主角的《机战W》广告片。这段广告片名为“中川翔子V.S.超级机器人”，其中有中川翔子手捧NDSL，沉浸在《机战W》游戏中的情景。在广告片的最后,中川小姐将双手交叉在胸前摆出“W”的字样，以提示游戏的标题。



↑明星代言游戏已经不是新鲜事，中川翔子小姐的靓丽形象使《机战W》的宣传会多了几分不一样的光彩。

在日本女星中，中川翔子以熟知动漫游文化而出名。面对记者“在最近的繁忙工作中有没有玩游戏的时间”的问题，中川翔子回答：“宁可不睡觉也要玩几个小时的游戏。当这次决定拍摄游戏的广告片时，我实在太高兴了，简直感到有点难以置信。拍游戏广告是我一直以来的愿望。”关于《机战》，中川翔子表示：“我在朋友家里玩过一点以前的作品。最近我看了《机动战士高达SEED》，阿斯兰和基拉能在游戏中出现，我感到非常高兴。”从言谈中可以看出，中川小姐很喜欢《机战》中“炽热战斗”和“壮阔展开”的氛围。除此之外，中川翔子还提到了“《SEED》中的角色和过去的《机动战士高达》画风不同，各种感觉的角色在一起战斗很有趣”的细节。最后，中川小姐在“要向机战迷们说的话”中表示：“这是《机战》在NDS上的第一款作品。《机战》是一个拥有很长历史的系列，我觉得它是带着很大自信登陆NDS的，一直等待着它的人不在少数。我原来虽然不怎么看机器人动画，但最近看了《SEED》，并且在游戏里看到了喜欢的角色的合体攻击。在这个意义上，我希望女孩子们也来玩一玩这款游戏。”



据称，中川小姐将在一年的时间里担任《机战》系列的形象代言人，除了拍摄广告之外，还将出席各种各样的活动。

《机战W》是《机战》系列自1991年第一作问世以来的第40部作品，也是系列在NDS上发售的第一款作品。这个集合了各种动画中机器人和人物形象的梦幻游戏系列在十几岁到三十几岁的男性游戏玩家群体中拥有极高的人气，《机战W》之前的39款作品累计销量达到了1140万套。

本作《机战W》的基本系统依然是玩家操作机器人们“排兵布阵”，以回合制进行的战棋式S·RPG。本作中共收录了19部作品中的角色形象，其中，《机动战士高达SEED ASTRAY》《百兽王》等作品是首次在系列中亮相。本作已经于3月1日正式发售。



GUST宣布《莉斯的工作室》延期发售

2月底，GUST公司突然宣布，原定于3月1日发售的NDS游戏《莉斯的工作室 奥路多尔的炼金术士》延期至今年4月以后发售，零售价格没有发生变更，依然是5040日元。

NDS游戏《莉斯的工作室 奥路多尔的炼金术士》是GUST公司以炼金术为主题的著名RPG系列《工作室》的最新作。首次登陆DS的本作继承了系列一贯清新明快的风格，但在世界观和人物形象设定上完全创新，以《奥路多尔的炼金术士》为题，开始了掌机平台上全新系列的运作。

在前一段时间的宣传中，本作的发售日一直定为3月1日，但在这次的消息发布中，GUST宣布将发售日延期至4月之后，具体的发售日目前还未确定。据透露，导致本次延期的原因有两个，首先是“在开发工作中发生了不明原因的BUG”，以及“需要对游戏内容进行进一步加工”。

对于喜爱这一系列的玩家们来说，发售前夕出现开发不顺的情况是件令人担心的事。不过，及早发现问题并作出对应，使游戏的质量得到进一步提高也是件好事。总之，《工作室》系列的玩家们在今后一段时间中恐怕要重新关注本作的发售消息了。



↑在NDS上玩到《工作室》是很多玩家的心愿，这次的延期消息对于他们来说实在是一种遗憾。

杉山宏一召开音乐会 表示将专注于《DQ9》作曲

2月26日，日本首都铜管乐团在东京晴海海神广场的“第一生命大厅”召开了名为“杉山宏一与铜管的交响”的音乐会，演奏了日本著名作曲家杉山宏一的音乐作品。杉山宏一是著名RPG系列《勇者斗恶龙（简称DQ）》历代音乐的创作者,在音乐和游戏界都有着很高的声望。

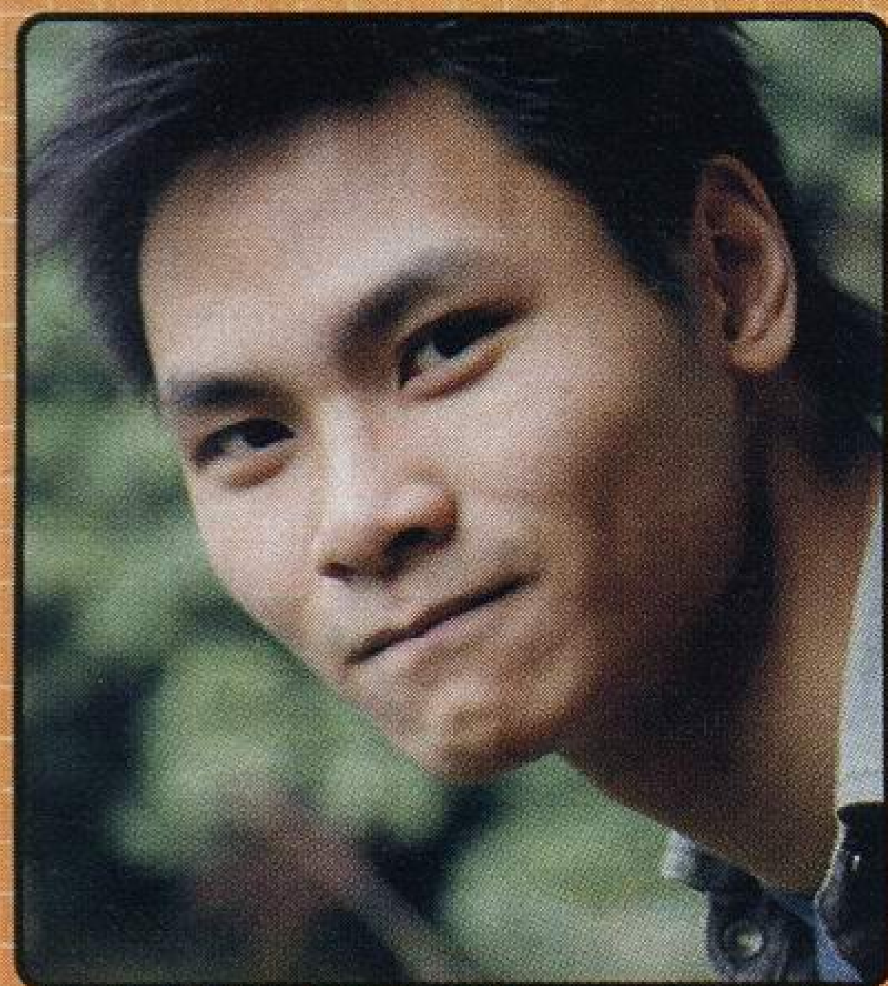
本届音乐会是日本首都铜管乐团与杉山宏一展开联合巡演企划的第三场演出。铜管乐团挑选了杉山宏一作品中的名曲进行了全新的编排与演奏。杉山在音乐会现场称：“为了今天，他们进行了充分的练习，今后还会进行录音的工作。”音乐会由两部分构成,前半部分的主题是“杉山宏一与铜管的交响”,演奏了杉山的成名曲《亚麻色头发的少女》《花之首饰》等，后半部分的主题是“铜管五重奏中的《勇者斗恶龙》”,演奏了《DQ》系列中的名曲《序曲》(选自《DQ》)《遥远的旅途·无尽的世界》（选自《DQ2》)等曲目，还演奏了较新作品《少年扬卡斯的冒险》中的曲目《是啊，在那时》。

音乐会听众爆满，获得了成功。会后，杉山宏一接受了记者的采访。对于本次音乐会的独特演奏形式“铜管五重奏”，杉山先生对记者表示：“它有着与交响乐不同的韵味，和游戏音乐非常相似。最早的《DQ》音乐只有两个乐轨，SFC有五六个，到PS时已经和交响乐相近了。但终究不如交响乐。在这种意义上，铜管五重奏和游戏音乐非常相似。”

杉山同时表示，这场音乐会结束后，自己立即就要投入预定于今年发售的NDS大作《勇者斗恶龙Ⅸ星空守望者（简称DQ9）》的作曲工作：“今年的工作将以《DQ9》作曲为主。我会为此努力的。比起PS来，NDS的音色较少，但还是可以做出好曲子来的,毕竟我连FC的乐曲都做过。我想以‘返回最初的心境’为主题来作曲。游戏是由堀井雄二来做的，他一定也能在NDS上做出好游戏，我自己也很享受这项工作。”



新卡充满传奇 竞争迈向广域



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

并非每一位玩家都是从GBA时代走过来的，但是对于那个时期，我们是异常怀念的。我们那时的心灵是何其善良以及单纯，在1200元的EZ面前我们争先恐后地购买。可是成长到今天，我们面对仅100来元的三免烧录卡时还要揣测：明天还会降价吗？这个巨大的变化说明，伴随着我们的慢慢成熟，伴随着激烈的竞争，寡头时代已经结束，消费者受益的时代来临。带着对EZ老卡强烈的感情，我开始注视手中这张能够实现三个功能的扩展卡……

综述

所谓EZ 三合一扩展卡，就是指支持GBA游戏、NDS游戏震动、内存扩展这三个功能。同时，由于具备GBA游戏与联动的功能，目前它在市面上没有直接的竞争者，同类产品也仅有Ewin公司生产的震动卡，但是功能比较单一。消费者所渴望的GBA游戏功能目前仅能通过EZ 三合一扩展卡来实现，对此，我认为EZ三合一扩展卡的出现会引起除Slot-1烧录卡之外的另一种风潮，至少，它会调动我们的怀旧心理，让玩家们通过Slot-1烧录卡来玩GBA游戏成为一种实在的选择。

不过比较遗憾的是，EZ三合一扩展卡目前仅支持EZ5这款EZ公司自己出的产品，其它烧录卡要想用EZ三合一扩展卡来实现这些功能，看来只能等待利用EZ公司放出的源代码改修而成的适用程序。同时我们也可以预见，未来也会有其它厂商会发布类似产品，比如在业内早就放出风声的Ewin内存扩展卡也是一款可以实现GBA游戏功能的产品，当然，在具体的功能实现方式上会有一些差异，这就和厂商的喜好有关了。

外观篇





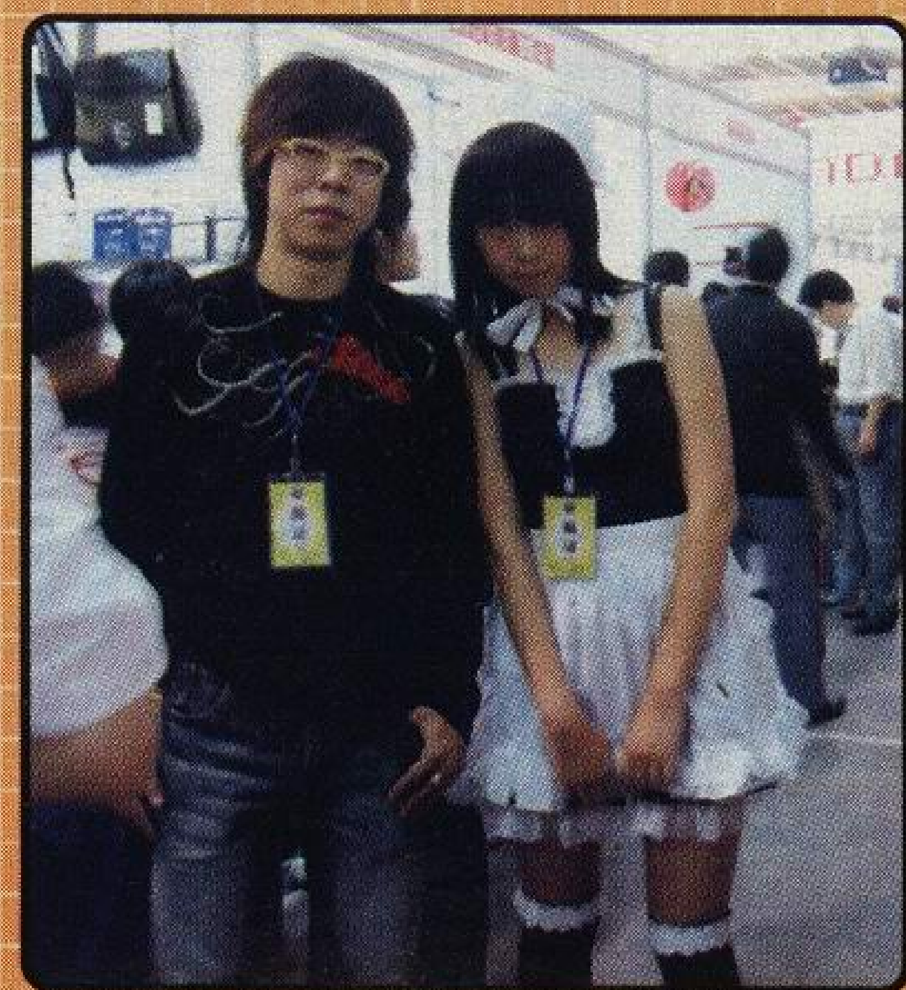
EZ三合一扩展卡沿用EZ5的包装，不过在包装上面可以看到贴了一张“Bundle Editon”的标签，其内衬里面也看到了EZ5的位置，这说明EZ的想法是把它和EZ5作捆绑销售。不过，即便官方策略如此，我想在市面上也是可以买到单独的三合一扩展卡的。

拿着EZ三合一扩展卡仔细观察做工方面，我想可以给到80分的评价。从总体上看，这是一款中规中矩的产品，整体印象不错，不过在细节部分却需要改善。譬如，我发现边角位置有毛刺出现，这在原装震动卡上面不会出现。我个人感觉EZ、EZ2、EZ3，EZ4都保持着业内领先的做工水平，但是从EZ4 Lite开始，EZ公司旗下的产品就没有把重点放在做工上面了。可以说，EZ4是EZ公司的产品做工到达一个高度后的转折点，当然，EZ4并不是完美的，在某些方面有改进的余地（如外壳使用了粘胶），EZ三合一扩展卡在模具上面还有改进的空间，希望以后能够看到一些改变。

三合一扩展卡的背面用螺丝将卡带旋紧，普通的十字螺丝刀就可以将其拆卸下来。拆开后观察其内部设计，可以看到和Ewin震动卡、和Supercard震动版类似的手机用小电机，还可以看到大大的MAX II芯片，还有一块256M Norflash。

姚旭波	现在能上边角栏的概率比抽中奖的概率还要低吧？
读者资料	男，18岁，广西省桂平市第一中学高三（1）班，537200

新年景气不坏 记忆棒要换代



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

今年过年下了趟广东，第一次感受到春节期间被蚊子抬起来咬的滋味，这在老家可是做梦都不可能发生的事，不过广东乡村的风土人情还是挺有意思的，唯一的遗憾是没吃上正宗的土炉烧鹅。历年都是365天无休的南昌游戏商城，今年在全体商户的投票表决下终于统一放假3天。春节期间的营业额至少是翻了非节假月份一倍，两大掌机的销售基本上平分秋色。PSP稍稍占一点点优势，这自然是得益于全系统软降破解了。为此，节前PSP主机的价格不升反降，市面上现有的硬降机则是清仓抛售，价格方面比较吸引人。另外，DSL方面托神游的福，行货主机在春节期间的价格比起平时一分都没有涨，真是厚道得一塌糊涂。不过今年闪存卡方面就有点趁火打劫的意思了，大概在节前一周的样子金士顿品牌TF卡就开始全面提价并且断货，仅存的kingmax也是一扫而空。到了初八正式上班的时候，闪存批发一张卡也拿不来，估计不到月底是不会恢复正常供货了。记忆棒节前倒是货源充足，不过在临近春节的那几天价格有所上涨，好在幅度并不算大。总的来说今年春节期间的行情走势趋于平稳，业绩挺不错的，算是过了个红火年吧。不过在节后这段时间，市场行情倒是有可能会上扬，就和闪存卡方面一样。截止到初八，很多批发商虽说是恢复出货了，但手上真还有货的却是少之又少，零售商手上的货卖一台少一台，价格自然要水涨船高。近期有计划购机的玩家最好是等到元宵节之后再做打算吧，接下来就是淡季了，不在乎多等这几天。

年后PSP的存储媒体方面可能会有一次比较大的变革，首先按照SONY的计划，8G记忆棒马上就要上市了，4G记忆棒和2G记忆棒都要面临降价，今后的购机标准也将从2G升格为4G棒，换句话说，届时2G棒将正式退出主流市场，就像现在的1G棒一样无人问津。现役的2G组棒市面上有4个版本，分别是1959、1948、1939、1919，其中性能最好的1959高速棒基本上已经很难买到，1948的货也非常少见了，货源最充足出货量最大的是1939型。另外，节前新上市了一批1919型2G组棒，这种组棒在业内被称为中速棒，其写入速度比1939低速棒快一些，但比1959高速棒要慢，因此得名。它的性能较低速棒有所提升，但价格几乎和低速棒持平。现在已经有很多商家开始主推这种产品，相信日后定将取代1939成为2G主流。另外在此再普及一下组棒的基础知识，无论哪种速度的组棒，其读取速度都相差不大，区别在于其写入速度，也就是说低速棒只在连接电脑拷贝游戏的时候比较慢，花的时间长一些，但在玩游戏的时候并不会有太大的问题。加上现在低速和高速棒之间的差价拉得比较大，所以大家购买的时候只能说是各取所需吧。如果不在乎那几十块钱自然是首选高速棒了，反之购买低速棒对于预算原本就比较紧张的玩家来说是最适合的。

另外，日前某日本厂商推出了一款迷你SD卡专用记忆棒转换适配器，通过这个转接棒可以实现用PSP读写迷你SD卡的功能。据称，用PSP格式化迷你SD卡之后，读取卡上的视频和图片以及游戏都顺利达成，唯独只有网络下载的时候遇到报错的问题，另外写入速度方面也不如记忆棒。现在国内还暂时没有看到该款转换适配器，价格也不得而知，不过可以预知的是仅仅一个转接棒的造价应该不会太高。假设到时候国内出现组装货，价格应该非常低廉才对。对比一下现在组棒和迷你SD卡的价格就会发现，二者非常接近，迷你SD卡加上转接棒同为2G，容量明显占不到任何的便宜。不过从另一个角度上来讲，我们拿的是组装记忆棒和原装行货迷你SD卡相比较，如果同样都用原装货的话，迷你SD卡加上转接棒的组合就明显比原装记忆棒要便宜太多了。当然了，读取速度方面是要损失一些，而且兼容性我想肯定也会比记忆棒差一点，但无论如何，今后PSP玩家又多了一个选择，换句话说，这对原本就苦苦挣扎的SONY掌机事业来说，又少了一棵赚钱的大树，哭都来不及啊。

PSP普通	1450
PSP豪华	1650
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	670
翻新GBA	350
翻新SP	450

PG 汉·化·情·报

《怪物猎人P2》汉化正式启动！

PSP的《怪物猎人P》的汉化完成度非常高，里面的各种名称翻译非常到位。2代刚刚发售，当大家期待2代的汉化版早日推出的时候，PSPCHINA汉化组和雷神汉化组联合对2代进行汉化。目前游戏中的文本已经导出，截至到2月23日文本汉化进度为11%。汉化小组称汉化版的具体发布日期还不能确定。谨祝他们的汉化工作一帆风顺！

http://bbs.pspchina.net/thread-170968-1-1.html







汉化小组成员：

策划：月光下的床、爱在天涯

程序：aeolusc，爱在天涯

美工：bluekiller

翻译：毛毛、小斓、猎狐犬、笨笨(koutan)、靖次、跑调歌圣

宣传：mozhongtao

《大航海时代4》0.61汉化版发布！

《大航海时代4》在原汉化基础上，进行"补丁"汉化。汉化小组名为"大航海时代P汉化组"，原来的汉化人员aTen和king_ids1也加入其中。汉化组宣称，目前游戏中的剧情部分已经完了，还剩下一点东西，等翻译人员度假回来即可完成。汉化组的说明："我们争取做出一个完美的简体中文版。作为一个临时拼凑起来的汉化组合，它仅仅是为大航海时代这个游戏而生的。我们唯一的目的只是为了能让喜欢这个游戏的日文苦手能在PSP平台上真正享受这个游戏，我们唯一要做的也就是把我们这个汉化组合的唯一一个作品做得尽量完美，无论它是冷饭还是热门，所以不存在半途而废的问题。谢谢大家的关心和支持。"





林海镇	《PG》是不能不看滴！
读者资料	男，16岁，浙江省丽水市龚都区下水南村106号，323000

MOBILE 动态



文、责/剑纹

国际移动游戏大奖（IMGA）创立于2004年，是全球性发掘最具创意的手机游戏的大赛。该奖项创办的目的是用奖金来奖励世界各地的杰出手机游戏开发人员。无论他们来自专业的工作室、大学，甚至是自家卧室！本期在IMGA 2006年的25名游戏中挑选几个介绍给大家。

游戏名称：灵魂战争(Anima Wars)

开发公司：Anino Mobile

国家：菲律宾

《灵魂战争》有两部分。一是回合制战棋类玩法，在桌面上挪动各作战单位进行战斗。另一部分是动作玩法，进行面对面的砍杀。网络部分使用了独特的“幽灵系统”，允许4个玩家组队合作进行游戏，或者和其他4名玩家进行战斗。

评价：创意十足，优秀的3D画面，优秀的交互体验，联机部分优秀。





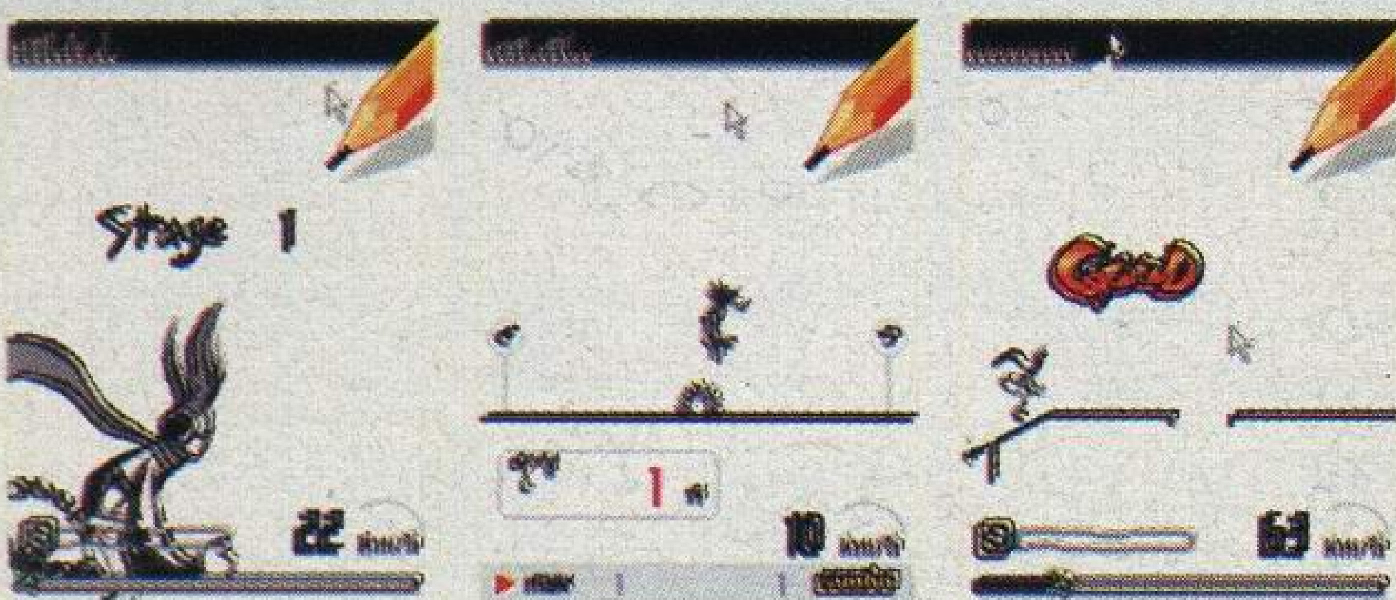
游戏名称：素描人(Sketcher)

开发公司：Zio Interactive

国家：韩国

这是一款绘画概念的动作游戏，玩家用笔给角色画出地图，角色得到道具进行关卡。关卡中有很多造型各异的敌人，画面缩放功能给玩家带来新奇的体验。游戏有两个可玩的模式，故事模式和触笔模式。

评价：优秀的交互体验



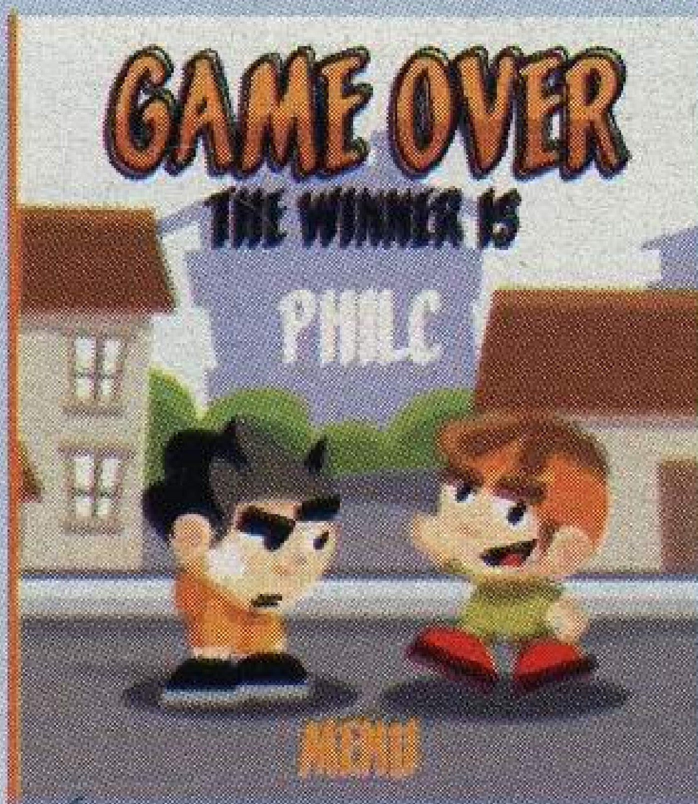
游戏名称：决斗街头(Street Duel)

开发公司：Mobitween

国家：法国

这是一款跨平台的Flash游戏，允许玩家通过Online或者其他联机方法和对手进行战斗。可以在“大厅”选择对手，然后进行目标为射击对手的回合制游戏。简单但是让人上瘾的游戏方式。

评价：优秀的Flash技术





游戏名称：倾斜世界(3D Tilt-A-World)

开发公司：Super Happy Fun Fun,inc.

国家：美国

《倾斜世界》的玩法类似《超级猴子球》，就是控制圆球在各种危险的平台上滚动，获得道具完成关卡。但是，有趣的是《倾斜世界》这款游戏一个键都不用按就能进行，系统使用手机上的摄像头定位系统，摇晃手机前后左右就可以让球在3D世界中滚动。

点评：创意十足



FF诞生20周年企划

光之战士们与水晶的邂逅

FINAL FANTASY

PSP	SQUARE ENIX	2007年
	RPG	1人/价格未定
最终幻想		记忆容量未定

为纪念《最终幻想》系列20周年，原点级作品《最终幻想1》和《最终幻想2》在PSP上再度复刻。





同样作为掌机的《FF1》，和之前已推出过的WSC和GBA版不同，本作充分利用了PSP的CG机能，高质量的CG画面首次在掌机上出现。从游戏画面和CG影像来看，本作更像是PS版《FF1》的复刻作品，但其中也融合了GBA版的要素。





PSP版FF1的画面



GBA版FF1的画面



经过优化处理的地图场景

自1987年《FF》初代作品发售到现在，《FF》已经成为了一个在全球有很大影响力的RPG系列作品，其中多数作品的销量都突破了百万。《FF1》作为原点作品，在20年中已经复刻过3次，这次将是它的第4次复刻。



↑场景中增加了光线和流云的效果。

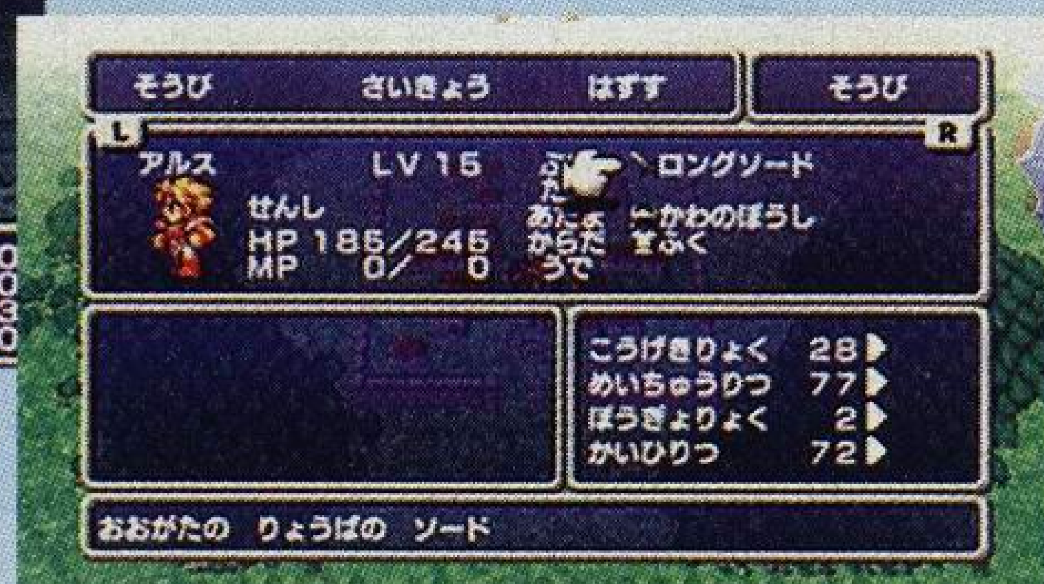


用丰富的职业来驾驭战斗

各职业可使用的装备和魔法不同，后期可以转为高级职业。



↑战斗中充分发挥各职业的特点，组成强力的队伍。



众多新旧要素全部收录

在本作中加入了PS版的CG动画，而且还追加了GBA版中的隐藏迷宫、BOSS等，受好评的怪物图鉴在这次也会出现。除此之外，还加入了音乐鉴赏和原画鉴赏模式。

高质量的片头影像



↑我们熟悉的PS版片头影像也被收录到这次作品中。

天野喜孝的原画设定



↑原画鉴赏是新加入的模式，再现天野喜孝的原画风采。

以全新面貌再度登场

复原水晶拯救世界

故事与原来作品没有太大不同点，守护着世界的四大水晶失去了力量，世界面临毁灭。取回水晶的光辉，恢复世界的和平就是光之战士的使命。



↑魔女的水晶之眼被偷走了，一定要去帮助她。

↓请求光之战士们救出萨拉公主的科尼利亚国王。



↓水晶是《FF》系列中的一个关键词。





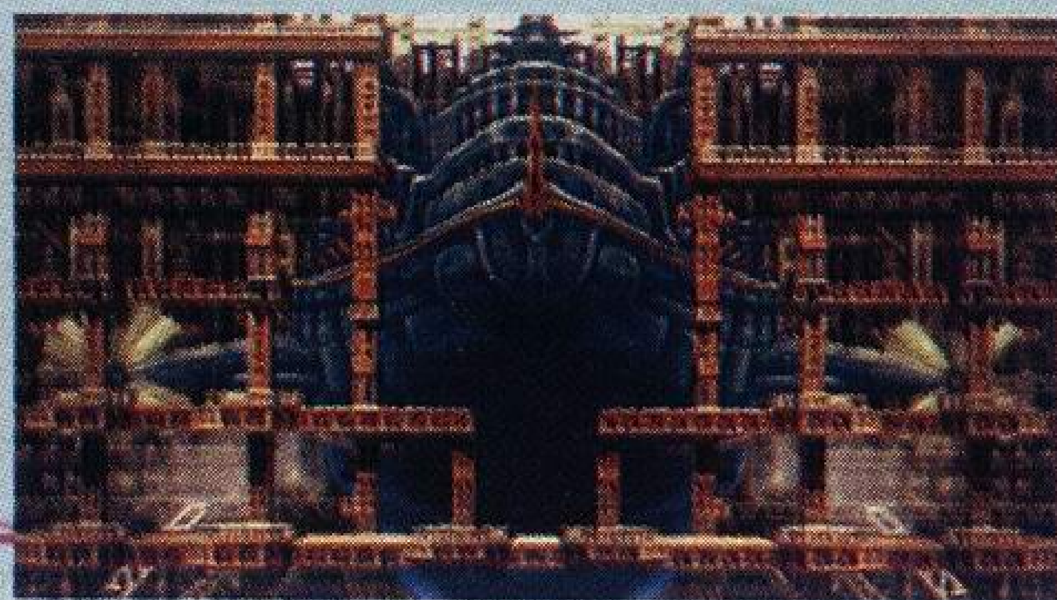
↑夺走公主的加兰德和混沌是很强的敌人。

为了受尽苦难的人们勇敢地面对邪恶吧



二十周年纪念作品第二部





FINAL FANTASY II

PSP	SQUARE ENIX	2007年
	RPG	1人/价格未定
最终幻想2		记忆容量未定



用熟练度强化能力

本作中的人物没有等级概念，而是通过熟练度来提升人物能力，自由度比较高，可以针对人物的某一个专项进行培养。而熟练度是靠平时攻击或者被攻击获得的。



↑魔法也有熟练度，随着熟练度提升，威力也会增加。

↓装备的负重会影响到回避率的升降。



FF系列中首次采用的独特系统



《FF2》发售于1988年12月17日，是《FF》系列的第二作。和前作相比，本作的系统进行了很大的改进，这在当时也是很新颖的尝试。游戏中取消了等级概念，用熟练度来提升人物的能力。比如角色要提高HP的上限，只能通过受到伤害来提升。虽然比较有自由度，可以进行专项养成，但实际上比练级要花更多的时间。这一作中没有采用无名的光之战士设定，而是每人都有默认的名字，而且还有人物设定。另外，本作是第一个主角和NPC有交谈对话的《FF》。

● 通过互相攻击提升HP

主角之间可以互相攻击提升HP最大值，这在序盘是重要的技巧。

向帝国举起反抗之旗

帕拉梅基亚帝国使用魔物之力，以征服世界为目的到处侵略。主角等人在希尔达公主的带领下反抗帕拉梅基亚帝国。



借助众人的力量



↑前方出现神秘的黑骑士。

❶ 费里奥尼尔
和玛丽亚、莱欧哈特如同兄弟一样长大，所属反乱军。

❷ 玛丽亚
费里奥尼尔的同伴，寻找着去向不明的哥哥莱欧哈特。

❸ 盖
拥有很大的块头，性格倔强，能懂动物的语言。

❹ 莱欧哈特
玛丽亚的哥哥，游戏开始的战斗中去向不明。

使用魔物战斗的帝国





由帕拉梅基亚皇帝率领的帝国，以魔物军队作为战斗力，企图征服世界。

天野喜孝人设集 追加收录

本作和周年纪念版的《FF1》一样，不仅结合了PS版的影像和GBA版的要素，而且加入了音乐鉴赏和天野喜孝的原画鉴赏模式，怪物图鉴也仍然健在，十分方便。



←精美的CG画面在PSP上重现。



←随着游戏的进行会得到各种原画。

同伴的交换系统



←除了莱欧哈特外，剩下三个主角是不会离队的。

和《FF1》不同，随着剧情的发展，众多NPC会在一些固定剧情中加入，对故事的发展十分重要。这些同伴有各自的能力，对于战斗有很大帮助。

随剧情加入的同伴们



←理查德、冥武等人都是非常可靠的同伴。

席德和陆行鸟登场



←地图上响起了熟悉的旋律。

席德是《FF》系列中的名人，虽然每作的样子和职业都有变化，但和飞空艇还是密不可分的。陆行鸟是《FF》系列中著名的交通工具，也是《FF》系列中必不可少的。

重要情报询问系统

在对话中会出现关键字，向NPC对此进行询问。





↑→向NPC询问关键词后，会获得新的情报。

情报到手之后……

前作人物与新系统陆续公布！

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

NDS	SQUAREENIX	发售日未定
	RPG　人数未定/价格未定	
最终幻想XII自由之翼	容量未定	

前作中的邦加族赏金猎人巴迦莫南，在本作中居然成为了主角瓦恩的战友，巴迦莫南的大转变下有着什么秘密呢？

赏金猎人再登场

PS2版《FFXII》中出现过的反面角色巴迦莫南在本作中再次出现，此外还有一些新消息公布，本作中将有哪些召唤兽登场，将一一揭晓。

这是瓦恩的飞空艇
本作中瓦恩拥有了自己的飞空艇，可以乘坐这架飞空艇到处旅行啦！



↑巴迦莫南居然对瓦恩言听计从，葫芦里卖的是什么药呢？



↑巴迦莫南的说话口气还是没变，遇到邦加族同胞后会发生什么事情呢？



在共通的世界中被描绘的作品群

伊瓦利斯联合

从PS版《最终幻想战略版》开始的一系列作品，伊瓦利斯都作为背景舞台出现，这些拥有相同世界观的作品统称为“伊瓦利斯联合”。

巴迦莫南



曾经是专门追捕高额赏金空贼的赏金猎人，但是却因为自己粗暴的举动最终成为赏金通缉对象。

圣石&浮游石

召唤幻兽与使岛屿浮空

浮游大陆存在着圣石与浮游石两种特殊物质，圣石连接着异世界，向圣石祈愿就能通过世界各地的召唤之门召唤出幻兽，而浮游石司掌着各个岛屿，是大陆漂浮在空中的原动力。此外浮游大陆上还有由圣石与浮游石产生的圣晶石这种物质。

召唤之门与容量

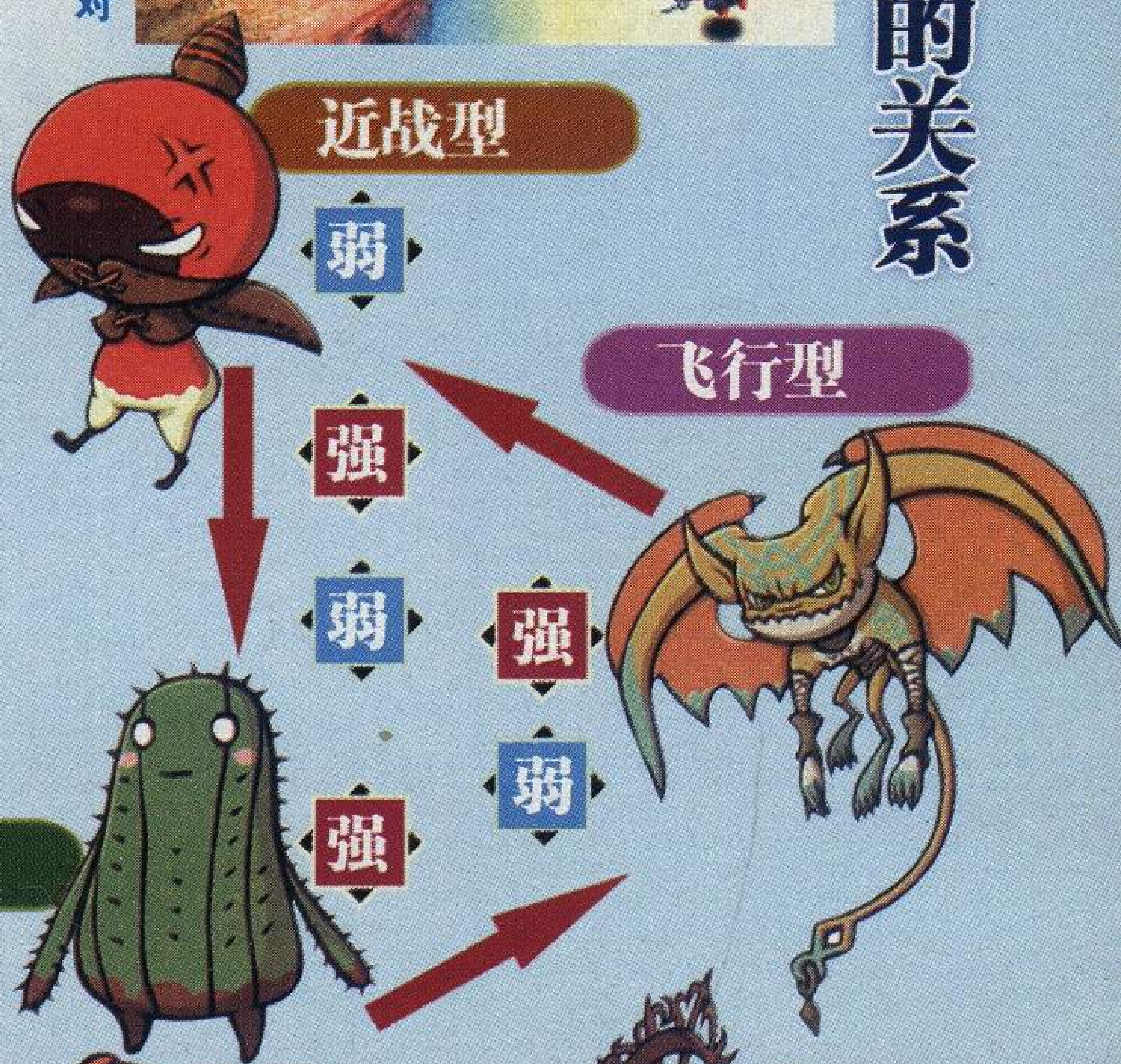
打开世界各地的召唤之门后就能使用召唤兽,决定可召唤数量的是容量值，召唤幻兽时不消耗MP。


↑有足够的容量就能召唤出多只幻兽。

三种战斗单位之间的关系

玩家角色与召唤兽基本分为三个大类别，近战型、间接型和飞行型，三种类别之间有着相互克制的关系，需要灵活掌握，这对战略的影响很大。

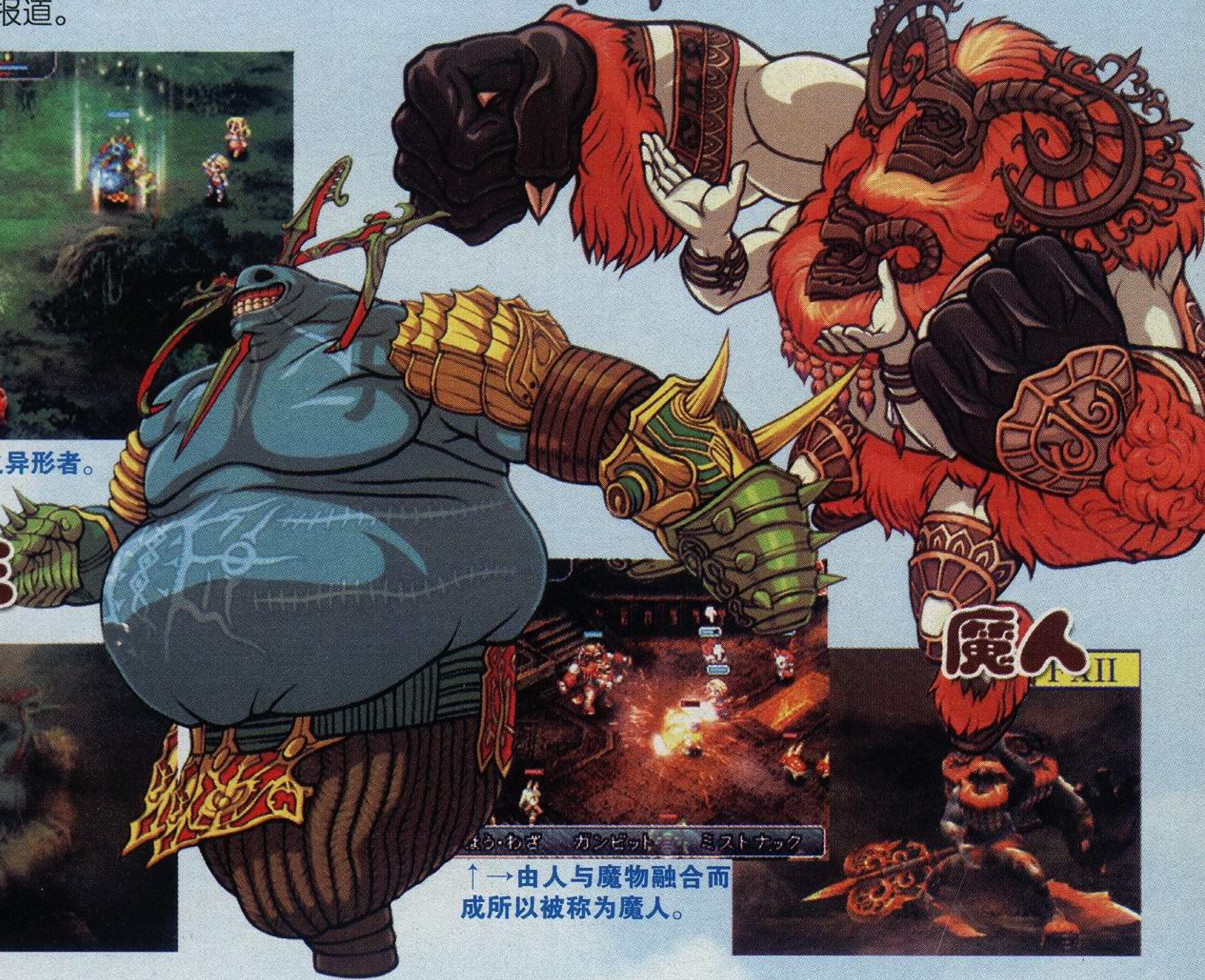

→掌握战斗单位的类别将对战术操作起到很大作用。



『FFXII』的召唤兽出现

前作中登场的强大召唤兽在本作中也会出现，目前从游戏画面上可以看到不净王与魔人，如果想知道全部的召唤兽一共有多少，请继续关注后续报道。

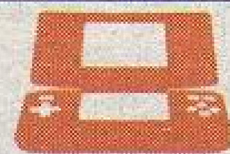

↑拥有毒属性的暗之异形者。



↑→由人与魔物融合而成所以被称为魔人。



DRAGON QUEST IX

NDS	SQUARE・ENIX	2007年
	RPG型 1-4人/价格未定	
勇者斗恶龙IX 星空守望者		对应Wi-Fi

NDS的终极大作

2006年12月，NDS最令人震惊的软件新闻披露，这就是将于今年发售的《DQ9》。本期的报道中将为您初步介绍一下这款举世瞩目的作品。

云中的巨大建筑物

右边这幅概念图是《DQ9》发表会上公布的。这是一座高耸入云的巨型建筑，有些像飘浮在空中.影像中显示，建筑物表面生长着葱郁的树木，枝叶间还有一些类似本作LOGO中的金色果实。它们和游戏有什么样的关系?



↑这座建筑会以什么时机出现在玩家们面前呢?

隐藏着谜团的场景

与同伴协作冒险的意识得到加强

如同我们在第70期中已经介绍过的那样，本作是对应联机游戏的.和现实中的朋友们一起进行探索，一起战斗，这就是本作“和伙伴一起展开冒险”的主旨所在。





↑无论是在地图上移动还是和敌人战斗，只要身边有同伴的身影，就一定能感受到更多的乐趣。

←可以四人同时进行游戏的系统值得关注。原来的指令输入式战斗系统会在本作中得到怎样的进化?

DQ9壮阔的世界与剧情从现在开始逐渐展现



↑在冒险的途中拜访国王陛下，接受委托。从容的作派和说话的语气充分显示了国王的威严。

↓玩家的冒险团队一字排开，站在国王的宝座之前.完全是一副“即将踏上旅程”的架势。

在本次公开的游戏画面中，我们可以看到小镇和一座城堡中的场景。城堡完全仿照中世纪的欧洲风格，厚重的青砖城墙，随处可见的华贵烛台，加上地上铺的红色绒毯，给人留下一种“传统”的印象。再加上城外布满绿色的平原及一望无际的大海，使人一眼就能看出《DQ》的经典风格。在和国王陛下的对话中接受委托，解决发生的事件，这种熟悉的场面也会在本作中再次出现，这一切都反映出了《DQ》所代表的世界观。来自国王的委托是什么?是打倒强大的怪物，还是取得某些贵重的道具?这一切现在还不得而知。在和朋友们的协同合作中完成形形色色的事件，获得共同游戏的乐趣，这正是《DQ9》想要传达给每一位NDS玩家的游戏主题。





↑假面男子的发言引人注意，一群人结伴赶路的情景很奇怪吗?

聖剣伝説 HEROES of MANA

NDS	SQUAREENIX	2007.03.08
	RTS	1-2人/5040日元
圣剑传说 玛娜英雄		容量未定

风格迥异的《圣剑传说》登陆DS，掀起新的RTS风潮。



↑剧情由人物之间的对话场景展开，发生特殊事件时还可能出现插入动画。


←操纵各单位收集资源，以召唤部队来战斗，各关卡有着不同的过关条件。

以SFC版《圣剑传说3》的19年前为舞台，主角罗杰与他的同伴们一起经历惊心动魄的战斗。本次介绍的是故事的序章、敌方佩登军以及罗杰在世界各地邂逅的人物，还有用触笔操作各单位进行实时战斗的系统新要素。

系统介绍 Part1

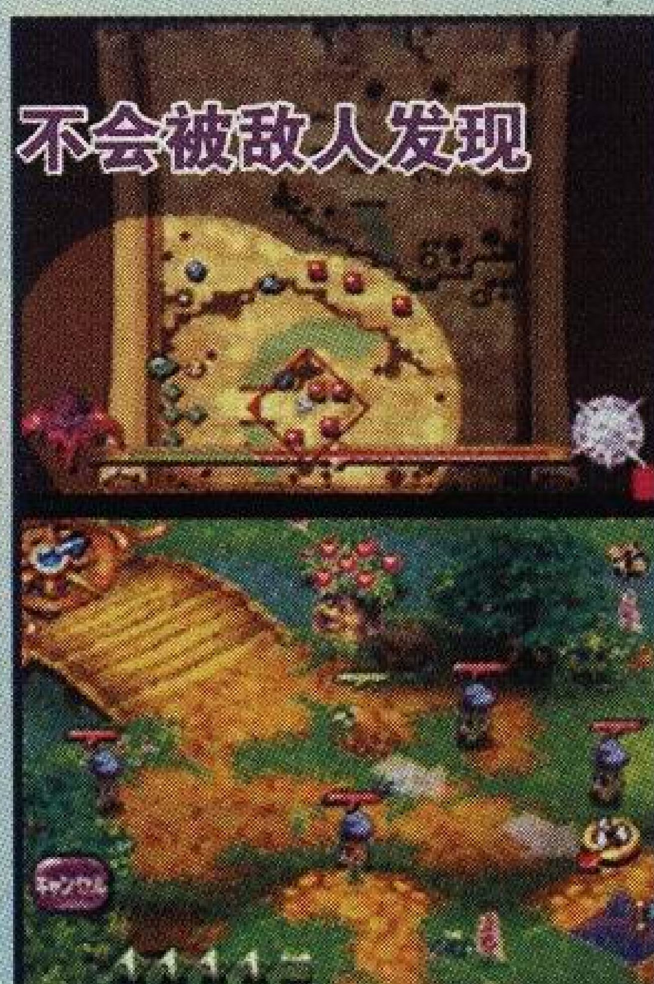
作战单位 特殊MOB默尔贝亚

本作的作战单位分好几种主要类型，其中包括每个人物固有的单位、专事资源收集的单位、使用各种武器的战斗单位，还有下面要介绍的特殊MOB，合理配置各单位将起到事半功倍的作用。

默尔贝亚 能够潜入地底探索

潜入地底不会被敌人发现，能进行自由探索。


←召唤特殊MOB需要专用设施。





←如果离敌人太近也是会被发现的，所以要特别注意引导默尔贝亚的行动，路线，除了能进行资源探索外，也能侦察敌人的兵力配置。

序章剧情与战斗系统穿插介绍

剧情摘要 1 侦察兽人王国遇袭

从属于佩登军的罗杰等人受命前往兽人王国进行侦察，途中罗杰等人得知敌国国王所在的兽王城遇到袭击，当罗杰等人赶往兽王城时佩登军展开侵略，罗杰等人被佩登军以叛逆者的名义而追击。



巴吉丽欧丝

自年幼时就作为军人接受英才教育的佩登军女将军，虽然年轻却拥有很强的指挥能力。



赛勒斯坦

忠于职务的佩登军将校，性格玩世不恭。



阿耐斯

佩登的国王，性格豪放而责任感不足，VV与罗杰自幼相识。

技能 人物特有单位的两种技能

战斗技能和待机技能是人物特有单位的两种能力，每个人物特有单位的这两种技能效果各不相同，虽然两种技能不能同时发动，但是任一技能对战斗的影响都很大，合理利用这些能力很重要。

战斗技能　对周围5格内MOB有效

战斗技能对人物特有单位周围5格范围内的MOB都能起到效果，可以用来支援苦战中的己方部队，或者对精锐部队进行强化。

罗杰等人的战斗技能一览

名字	技能	效果
罗杰	攻防强化阵	使己方MOB攻击力和防御力上升20%
尤利艾尔	迅速行动阵	使己方MOB移动和攻击速度上升
秋卡	激攻阵	使己方MOB攻击力上升50%
洁雷米亚	加重阵	使敌方MOB移动和攻击速度下降
特凯利	必杀发动阵	使己方MOB全兵种必杀技发动率上升50%

待机技能　待机时发动效果

待机技能主要对召唤MOB和建筑MOB屋等发挥效果，当人物特有单位在己方生产据点待机时就能发动待机技能。









剧情摘要 2 伸向罗兰特的魔掌

罗杰等人与兽人王一起逃出了兽人王国，为罗兰特要塞带去了危机迫近的消息，但是罗兰特与纳巴尔存在外交问题，无暇顾及佩登王国。罗杰一行决定前往纳巴尔的途中遇到佩登军与纳巴尔军袭击罗兰特的联合部队，又急速返回了罗兰特。



↑居无定所的佣兵秋卡是在罗兰特长大的。



佳尔拉
空中要塞罗兰特的族长，致力于与周边部落兴建国邦。



琼斯塔
罗兰特的战士，米奈尔芭的恋人，与秋卡关系很好。



米奈尔芭
罗兰特族长佳尔拉的女儿，枪法上的造诣很高。



阿尔玛
秋卡的青梅竹马，平时只是充满母性的普通女性，在战场上却英勇非凡。

系统介绍 Part2

必杀技 拥有特殊效果的强力攻击

己方MOB的5格范围内如果存在特定的人物特有单位，就有可能发动必杀技，尤其是特凯利的特有单位拥有让必杀率上升30%的战斗技能，各种MOB的必杀技不相同，都能给予敌人异常状态。



→必杀技发动时战斗单位就能以一当百。

精灵魔法 人物特有单位借助精灵之力

玛娜女神将神兽封印在玛娜之石中，负责看守这些玛娜之石的是八只精灵，在游戏中找到精灵后，就能借助精灵之力使出强力的精灵魔法，但是发动时需要一定的时间。



←玛娜之石分布在世界各地。

←见到精灵后取得协助。



↑每个人物特有单位能装备一种精灵魔法，精灵魔法的内容根据装备单位不同而变化，任意时间点触都可以发动。

剧情摘要 3 争取温德尔的帮助

受到佩登王国侵略的国家人民成为难民逃往永久中立国温德尔，罗杰等人想争取温德尔的帮助，与其它国家一起抵抗佩登军。虽然站在永久中立国立场的温德尔无法提供帮助，但是与罗杰交谈过的一名神官愿意出手帮忙。



↑司掌温德尔的光之祭司对罗杰的请求有心无力。



→愿意提供帮助的贝尔加似乎知道艾杰尔的黑镜是什么东西。



←纳巴尔军的一部分反对与佩登结盟，罗杰等人对他们进行救援。

光之祭司

擅长使用玛娜女神的魔法。

贝尔加

圣都温德尔的暗之祭司，责任感很强，有时会采取强硬的措施。

艾杰尔黑镜与ψ计划

罗杰等人逃离兽人王国前，巴吉丽欧丝将军在艾杰尔黑镜前宣布启动ψ计划，这与意图抹杀罗杰等人的行动有什么关系呢？



↑巴吉丽欧丝将军的目的是什么呢？

力发动的强力魔法攻击

风之精灵 真空之刃

以真空之刃斩击单体敌人，有10%几率使敌人陷入麻痹状态，对BOSS或HP很多的敌人使用这种魔法很适合。



↑对单体敌人一次造成很大伤害。

土之精灵 地震

以落下的岩石对周围敌人造成伤害，有10%几率使敌人陷入石化状态，属于范围攻击魔法。



←魔法发动后土之精灵出现在画面中央。

→在敌人密集的范围发动地震收效很好。

借助八种精灵之力！



游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

万众期待的超大作《怪物猎人P2》终于发售了，PSP玩家自然兴奋不已。游戏的素质非常高，自然取得了应有的销量。NDS上推出的几款新作，《弧光》《超级机器人大战W》《雷顿教授和不可思议的小镇》都非常不错，同样不能忽视。

弧光

NDS	SRPG
日版	MMV
2007.02.08	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

暗凌



看起来漂亮闻起来很香，吃起来没味道的泡面。

在游戏拿到手之前就想玩很久了，但是真正拿到的时候却有少许失望。且不说游戏系统和地图设计看起来有多么眼熟，让很多小编都脱口而出“这不是XX游戏么”，单是受到近战攻击无法反击这一条就让我觉得极为别扭，难道游戏容量都拿来放语音了么？MMV要想做好SRPG还有待学习。

评分：B

岚枫



有平野凌做声优的游戏就是好游戏！

请大家自动忽略我上面的那句话。不过说句公道话本作的素质的确是可圈可点，虽然剧情和系统都略显俗套，但丝毫不做作，使玩家有很强的代入感。可能是为了照顾掌机玩家的缘故，游戏的难度比较低，只要你稍微花点时间练级，就基本感受不到难度。最后还请大家支持下小枫本期22页的攻略大餐！

评分：A

死神DS2 死神的镇魂歌

NDS	FTG
日版	SEGA
2007.02.15	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

岚枫



我突然想玩MD上的魔强统一战了……

小枫没看过《死神》的漫画。漫画改编的游戏，对于原著是否熟悉，对游戏时的热情和投入有很大的影响。虽然本作的制作小组是曾经开发过“魔强统一战”和“火枪英雄”的TREASURE，但本作还是玩不进去，像触摸式的必杀技出法这样高深的设定我是永远都无法理解了……

评分：B

翔武



看似人物很多，实际没几个新的。

和前作相比，本作最大的变化就是人物增加到37人，不过这些人物中很多都是前作中出现的，甚至连必杀技都没有变化。更让人不理解的是，游戏中一些杂兵级的人物也被当作新人加入进来，实在是没有什么意义。游戏模式和前作没有太大的变化，只是故事模式中的一些任务让人感觉更加烦人了。

评分：B

李鹏宇　掌机为我带来了无限的快乐，所以我热爱掌机。

模拟城市DS

NDS	SLG
日版	EA
2007.02.22	1–2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹 系统比较复杂，上手相当好玩。

EA看到了NDS的热卖，所以把PC上的销量大作《模拟城市》也移植到NDS上。《模拟城市DS》加入了触摸笔的使用和小游戏，就像NDS《模拟人生》一样。为了让玩家容易上手，除了教学模式，游戏还增加了一个顾问帮助玩家。挽救城市模式让玩家管理和解决已建好的城市问题。怪物和UFO的入侵也很有趣。

B



暗凌 万丈高楼平地起是有难度的，地基很重要。

《模拟城市》不愧是名作，建设一座城市比建设军事基地可难多了，不仅要考虑工业区、商业区和居住区的分片规划，还要连环境污染、垃圾处理和电力输送问题都要细致地考虑到，让我一开始在建发电站的时候就被难住了。用触笔来模拟鼠标操作果然是DS的一大特色，玩起来方便很多。

B

超级机器人大战W

NDS	SRPG
日版	BANPRESTO
2007.03.01	1人



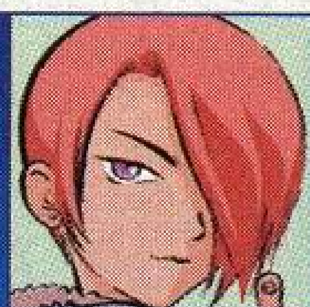
画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



著子 《勇者王》的曲子比主人公的背景音乐好听。

《机战》史上的第40部，同时也是登陆NDS的首部作品，登场作品阵容做出了较大改动，新面孔不少。主人公的角色和机体是固定的，这让已经习惯了进行选择的老玩家们有些不适应。战斗动画可圈可点，充满节奏感，但上下屏的显示看久了容易疲劳。另外，战斗时角色头像没有表情变化是个遗憾。

B



翔武 没语音，再好的机战也感觉不热血。

可以说这一作是有两个GBA画面的《机战》，DS机能条件不是很高，但也不至于惨到这份上，只能说厂商不厚道了。虽然DS的《机战W》没有语音是早就确定的，但不管怎么说，不加入语音玩起来实在是没感觉。DS上有语音的游戏也不少，所以说并不是没有硬件条件，不知道下一作会不会加入了。

B

雷顿博士和不可思议的小镇

NDS	AVG
日版	LEVEL5
2007.02.15	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



暗凌 毫不犹豫地给A会不会让人怀疑我的口味奇怪？

你看过由轻小说改编的动画《奇诺之旅》吗？本作的游戏画面就给我相同的感觉，话说我对这种谜题合集的游戏一向都是很喜欢的，这个游戏就好比一本《智力测试大全》，从图形图像题到逻辑推理题一应俱全，玩起来极有乐趣，不知不觉通关后还觉得意犹未尽，续作什么时候会出呢？

A



岚枫 “脑筋急转弯”合集在此……

首先我想说这真的是一款好游戏，接着我还想说这真是一款不适合我们国人玩家的游戏。游戏中有100多个十分有趣的谜题。其中所涵盖的内容可以说是千奇百怪，什么都有。如果有日文基础的人玩起来一定会不亦乐乎。但语言的障碍又实在无法被忽略掉，我在这里也只能勉强地推荐一下了。

B

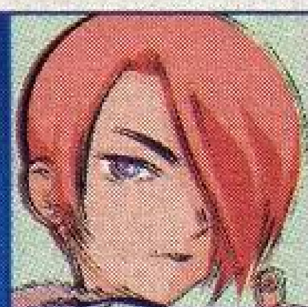
赵元辉	快乐每一天，给所有《PG》的小编与爱看《PG》的人。
读者资料	男，17岁，浙江省宁波市江东区42弄63幢707室，315040

怪物猎人P2

PSP	ACT
日版	CAPCOM
2007.02.22	1–4人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武　新的一轮狩猎终于开始了，燃烧吧!狩魂!

这一作在前作的基础上增加了PS2版中的一些怪物。能继承前作存档中的一些东西也让很多前作玩家感到欣慰。本作的游戏画面、声响效果都相当优秀，大型怪物也很有魄力。猫料理和农场作为掌机版中的独特系统，在本作中也进行了强化。使用BG LOAD后读盘速度大幅提升了。



剑纹　MHP2一出，PSP井喷了！

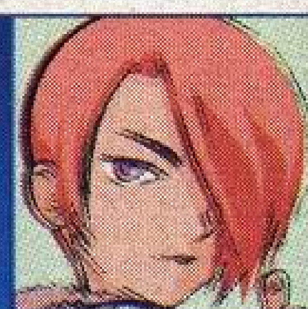
MHP2在1代的基础上，或者说在PS2版的基础上，强化了游戏系统，增加了更多的游戏内容，使得游戏更适合掌机的便携和联机。游戏的操作没有什么变化，所以玩过一代的玩家能够直接上手。游戏增加了新的武器种类，所以提升了多人配合的战略性，并且龙的数量大幅增加，也使游戏的乐趣极大提升。

鬼面骑士PSP

PSP	ACT
美版	2K Games
2007.02.13	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★★



翔武　其实，模仿要是能做好也是一种本事。

根据同名电影改编的作品，游戏的画面效果十分华丽，打击感也比较强。拿到游戏时感觉主角使用的武器还有敌人头上出现的圆圈键标志很像PS2的《战神》，但整体上又比较像《恶魔猎人》。这个游戏打起来十分爽快，不过缺点是攻击比较单调，长时间玩会有点厌倦，喜欢这种类型的玩家可以试试。



剑纹　尼古拉斯·凯奇终于扮演漫画英雄了！

《鬼面骑士》电影获得了不错的票房收入，作为漫画英雄改编的影片，情节比较夸张，改编为游戏自然也继承了这个特点。PSP版的画面跟PS2版几乎没有差别，精美的3D场景，流畅的人物动作，打斗效果很不错，驾驶摩托车战斗部分也完美体现，还有能力升级系统。但游戏略显单调，美式动作游戏的通病。

死亡笔记 杀手游戏

NDS	AVG
日版	KONAMI
2007.02.15	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★　操　作：★★★



暗凌　比一大堆人坐在一起玩的“杀人游戏”简单哦！

在正式开始玩之前，光看游戏规则就要看十几分钟，别被吓倒，这是一款跟“杀人游戏”类似的作品。一个人扮演L，一个人扮演杀手，还有一个是杀手的崇拜者，利用各种发言来提高别人的信任或猜疑，我们的目的是找到L将其冤死！当信任度达到最高的时候可以知道谁不是L，看，多简单?



岚枫　动画版拜托你出得快点成不？！

话说《死亡笔记》的动画还是小枫从《动新》那屋的某人那里抢来的呢，因为某人十分迷恋故事中的月某人，所以我也因为而喜欢上了这部动漫。但说到游戏，说实话并不是十分适合国内的玩家，与原著的那种的气氛相差甚远。再加上语言障碍，很难在短时间内投入到游戏中去。

郑嘉琦　希望认识一些喜欢《怪物猎人》的玩家。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味

勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER

NDS RPG
2006.12.28
SQUARE ENIX

GB时代的经典作品终于再度复苏了

在GB时代，《口袋妖怪》一举成名后，抓怪物战斗成为当时非常热门的游戏类型，很多厂商都模仿这种类型制作游戏，于是当时就出现了各种各样的“口袋妖怪”。在这之中，《勇者斗恶龙怪兽篇》（以下称DQM）也是其中之一。《勇者斗恶龙》是日本国民级的RPG游戏，在FC上出的《勇者斗恶龙4》卖出了423万的惊人销量。作为一个RPG大系列，几代中登场的怪物数量相当多，做成《口袋》那样的游戏实在是轻而易举。于是，《DQM》系列就这样诞生了。《DQM》吸引人的地方有两点，第一是可以随意合成和培养妖怪，第二是在《勇者斗恶龙》正统作品中出现的一些相当具有人气的敌人或BOSS，可以在《DQM》中合成出来并使用，满足了很多玩家想使用BOSS的心理需求。在GB上《DQM》系列一共出过两作共三个作品（第二作分双版本），借助《勇者斗恶龙》系列的人气，《DQM》这两作的销量也很不错。



NDS的《DQM JOKER》是最新一作，也是这个系列的第四作。最初两作无论是系统还是怪物的收集方面都很让人满意，GBA的《旅团之心》系统有很大的改变，特别是怪物合成系统，但改变后的新系统也没有得到玩家们的认可。到了NDS的最新作，怪物合成系统回归了原点，不再采用《旅团之心》中的心合成系统，而且《旅团之心》中的NPC辅助战斗系统由于不适合《怪兽篇》的风格，也在最新作中被取消了。和GB版相比，本作变动最大的就是怪物捕获系统，玩过GB版的玩家一定不会忘记当年身上带满肉，进入迷宫后对怪物们不停地扔肉从而捕获它们的经历。不过在这一作中就没有这么麻烦了，选择SCOUT指令后我方怪物会对敌方指定怪物进行SCOUT攻击，根据我方攻击力和敌方防御力的差别来判断捕获率。虽然几率这种因素是不稳定的，但是运气好的时候，你可以提前获得一些强力怪物。怪物合成系统是《DQM》系列的精髓所在，在本作中，怪物的系别重新分类，合成方法也有很大变动，很多老玩家可能会不适应，但无论是新的方法还是旧的方法都是非常有意思的。

优质的画面也是本作的一大亮点，画面采用3D和2D结合，并且运用了卡通渲染的手法，整体感觉有点像《DQ8》，这种画面水平可以算NDS目前RPG游戏中最好的了。游戏中无论是人物还是怪物都采用3D建模，战斗中怪物的动作流畅自如，没有任何拖慢，有时真不敢相信这是NDS的游戏。在地图场景中巧妙地将3D和2D画面结合，看起来非常自然。本作中的敌人也在地图上显示，而且这些敌人还有AI设定，它们比你强或跟你实力差不多时，发现你后会一直追你，它们比你弱时，看到你掉头就逃，十分有意思。

本作的WIFI无线网络对战也比较特别，你要面对的不是真正的玩家，而是玩家们上传到官方服务器的数据，对战是以更高的名次为目标。虽然不是面对真正的玩家，但游戏中的AI还是很强的，一旦设定好合适的战术后，会自己判断该使用什么技能，而且这样也可以解决点对点联机时的拖慢问题。

从《DQM JOKER》的优秀素质可以看出SE的制作诚意，销量轻松突破百万也算是最好的回报了，希望以后有更优秀的《DQM》系列作品出现。



孙赫　跟着PG向前走，天下玩家是朋友。
读者资料　男　26岁　吉林省图们市地方税务局　133100



过完了大年就是忙碌的春天，诸位学生朋友也又该回到繁忙的学习生活当中了。平日里当然不能像春节假期那样从容地玩游戏，想在短暂的休息时间里得到放松，掌机就成了一个比较方便的途径。在这种意义上，节奏平稳而又耐玩的《口袋妖怪》确实是理想的选择。当然，这时的游戏仅仅是“放松”而已，因为“游戏中毒”而影响工作学习就不好了。

口袋妖怪道场 Vol.7



~~代理~~主持人：蓍子

◆NDSL买了半年，除了《口袋妖怪》手里一盘卡都没有，新作关注度0。自己美其名曰“忠实的口袋迷”，实际上是个连游戏店都已经懒得去的无聊家伙……游戏生涯危矣。

不定期《口袋》失败日记（七）

蓍子想在这里冒昧地问一句：玩《口袋》时，诸位都有些什么“执念”没有？

喜欢《口袋》的人在培养方式和战队组合等方面大都有点与众不同的执着。特别是老玩家们，执着常常已经达到了“执念”的地步，蓍子对这一点可是深有体会。拿《口袋》来说，蓍子的“执念”是“防御力”。在怪物类型里，蓍子最喜欢的就是铜墙铁壁的墙壁怪物，喜欢玩“沙暴”很大程度上也是因为看上了岩石、地面和钢系那些厚重的堡垒式怪物。哪怕是个和防御能力没关系的高速替身怪物，如果两防个体值差，还是怎么看怎么不顺眼。而决定性中毒症状就是，明明不该练防御力的怪物也要分出努力值去把两防调成一个好看点的数值。“执念”到这种地步，已经实在没法再说是种对玩游戏有益的心态了。回头想想，这种喜好大概和消极小心的心态有很大关系。“口袋妖怪会体现出训练师的性格”，可能真的有些道理——如果玩《口袋》不成章法的蓍子也能算是个训练师的话。

从这期开始，蓍子这个“代理主持人”的名头被转正成正式主持人了。在今后的“道场”中，蓍子还会继续和大家聊一些不成器的口袋心得，粗浅之处，还请大家多多海涵啦。

←兴之所至而培养的No.416女王蜂（ビークイン）。当然，是冲着虫系中数一数二的防御力去的。

北国冰原的精灵之歌

伊布
イーブイ



217号道路冰岩附近升级

冰精灵
グレイシア



No.471	冰精灵（グレイシア）	HP:65	速度:65
		攻击:60	特攻:130
属性	冰 / 冰	防御:110	特防:95
进化条件：—			
雌雄比率:12.5%♀·87.5%♂		颜色查询:蓝	
生蛋组别:陆上组/陆上组		捕获度:45	
特性:雪遁术		初始亲密度:35	
努力值:2特攻		孵化步数:8960	

高人高论

●三栖人论坛 AKSER：能力上比较鸡肋，两防不错但HP较少，再加上是冰系，耐久并不是很好。特攻种族值虽然高达130，但是65的速度和不佳的耐久也较难发挥。特性在冰雹中才能发挥作用，再加上冰雹中暴风雪必中，推荐冰雹队中使用。配招暴风雪必备，影球增加打击面，剩下的可以从替身/许愿/哈欠等招试中选择，如果先接速度，打快攻还是很王道的。

●口袋妖怪网 魂淡：嗯……要说能力真的是辜负了它可爱的外表。刚开始还以为是极速特攻手，看到能力值后大跌眼镜，还以为是普防和速度写反了。推荐的配招是：剧毒+影球＋水之波动＋暴风雪，道具用焦点镜片，努力满特攻、特防。此配招只适用于冰雹队，由于速度实在慢，干脆放弃先攻的机会，等待队友发动风雪后上场，受特性影响，敌方命中率下降，这样就不会因为速度慢而让别人百发百中了。上场后依靠两回合的风雪加一回合的剧毒加一次特攻招（就是上场后先用剧毒再用一个合适的特攻招），不是特防闷强的宠都会被灭了吧。唉……如果冰伊布是速度110，那该有多——好啊。

●口袋妖怪网 小小的诺：依布家族的接力棒可以说是一个法宝，而且本身特攻种族130，用来压制敌人乘机交换再好不过了。这类似雷精灵和水精灵的接力替身方法。冰精灵的高威力特攻招至少在接力战术上有对其它PM的压制力，但努力分配必须加适当的速度，这是为了超越大多盾牌，尤其是畏惧冰系攻击的盾牌，比如妙蛙花霸王花等。高特防还可以使用影球，但是速度无法超过鬼系的一些盾牌，所以速度一般选择208以上。如果要使接力的替身有效力，其它努力应当极限HP，这是为了防住一次伤害，其它努力可以去放在特攻上压制敌人。配招为冰光+影球+替身+接力。

●口袋妖怪网 enderbean：和它的属性一样，是脆弱的冰雪花瓶啊……实用的上面很多人都说了，我不如干脆“华丽到底”——冰砾/冰牙＋暴风雪/急冻光＋冰雹/冰风＋雪崩/镜反射。这样纯属摆设，没事看两眼很舒服（夏天很凉爽，冬天有气氛）。其实应该配个选美大赛的组合来体现它的特色，哪位高人试试？在下没研究过选美。

●三栖人论坛 Bryl-E：冰精灵的能力乍看下虽然并不怎么样，但其实潜力还是蛮大的。高特攻完全有控场的资本，虽然打击面不算太好，但凭本系冷冻光线还是有很大杀伤力的。如果配成全攻（冷冻光、影球、水波动/觉醒之力/破坏光线/冰砾中选择两招），可 考虑极限速度带专爱围巾，也能超过一大票PM。冰精灵放在雪天队也是很优秀的。雪遁特性配威力威力巨大且雪天必中的暴风雪，是个相当令人头疼的对手。

编辑无责任心得：

“种族值微妙”和“招式选择余地小”是伊布家族的共同特点，珍钻中的新成员冰精灵也是如此。由于属性吃亏，冰精灵想做成泛用型有些困难，根据某些特定对手培养成对策型妖怪的方法比较常见。如何利用冰雹天气下必中的吹雪，是否应当加入镜反射提升威慑力等等，实际战况的想定比较关键。说起来，双打时让冰精灵在雪巨人身边用影分身郁闷人的情形倒也算是个“经典”。

下期道场主题：

早春大地的轻盈若叶

和冰精灵一起出现在《钻石·珍珠》中的伊布家族新成员就是玩家们很早就有过猜想的No.470草精灵（リーフィア）了。《钻石·珍珠》一推出，它的实际能力就成了口袋迷们争相讨论的话题。如果你也喜欢这只广受关注的新妖怪，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些口袋妖怪的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.470 草精灵（リーフィア）		HP:65	速度:95
		攻击:110	特攻:60
属性	草 / 草	防御:130	特防:65

读者来信选登

曾经

曾几何时，为皮卡丘断过一条腿；曾几何时，为小智的旅行流过很多泪；曾几何时，也为过去火箭队悲惨的命运而悲叹！

小学三年级、五点半、宠物小精灵。把三者联系于一起，就变成了我。每天5点20打铃第一秒火箭般往回冲的可笑回忆——为此也付出过代价，闯红灯之后在家躺了两个多月。爬上楼梯最后一个台阶时摔得半死。虽说是可笑，愚蠢的！不过还是满心期待的……

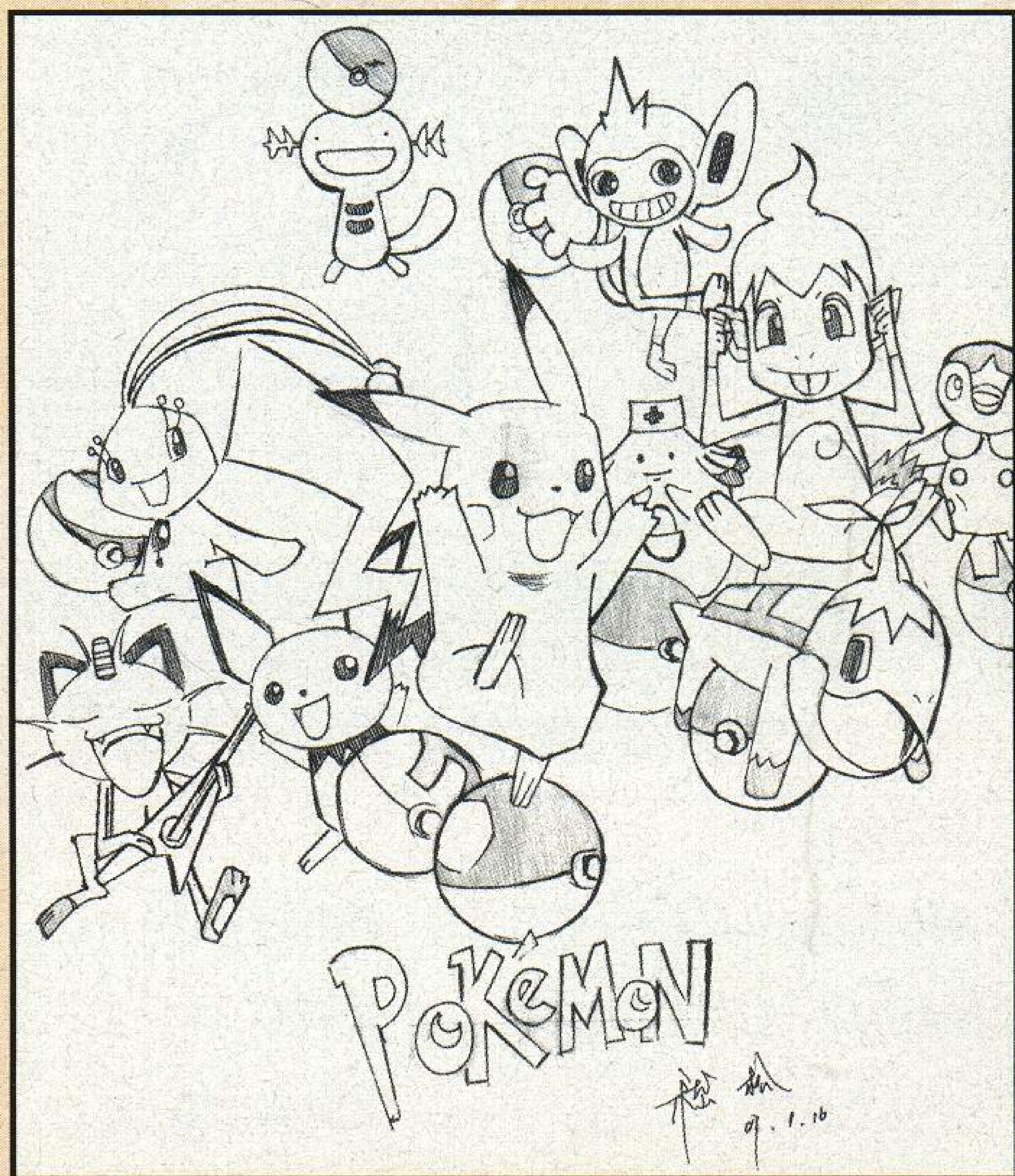
七年，跨过了七个年头。小智与皮卡丘的旅程也依然没有结束。可我们也早把那份感动埋藏于心底。皮卡丘的故事再也没有以前的感觉。故事千篇一律，情节也一直处于那个不创新的样子。小智一套衣服穿七年没穿坏，真是奇迹啊！火箭队华丽地登场，华丽地飞走，以及华丽地……龙套走场。不知道应该说是失望还是什么？以前扣人心弦的皮卡丘和小智哪去了？如果他们没变，或许是我们在变……

一次的无意，让我在壁橱里翻到了发黄的口袋妖怪收集册。这时才觉得，眼泪已经不知不觉在打转了。童年时的热爱、疯狂、迷恋！所有的感情涌上心头。顿时回到了三年级百米冲刺的那个年代，像梦一般的存在。美得就像……小枫一样……（枫语：本来前面看得还好好的，到这儿怎么突然就变味了……）

“梦里花落知多少”，像梦。可以什么都不顾及，什么都不考虑。与皮卡丘旅行，却又期望梦非梦，什么都是真实的存在。

没有了七年前的热血沸腾，没有疯狂，没有了周星驰式的大笑和抽筋。不过或许也不赖呢……至少，七年的感动在……美丽的梦在……还有那个与皮卡丘的“曾经”在！

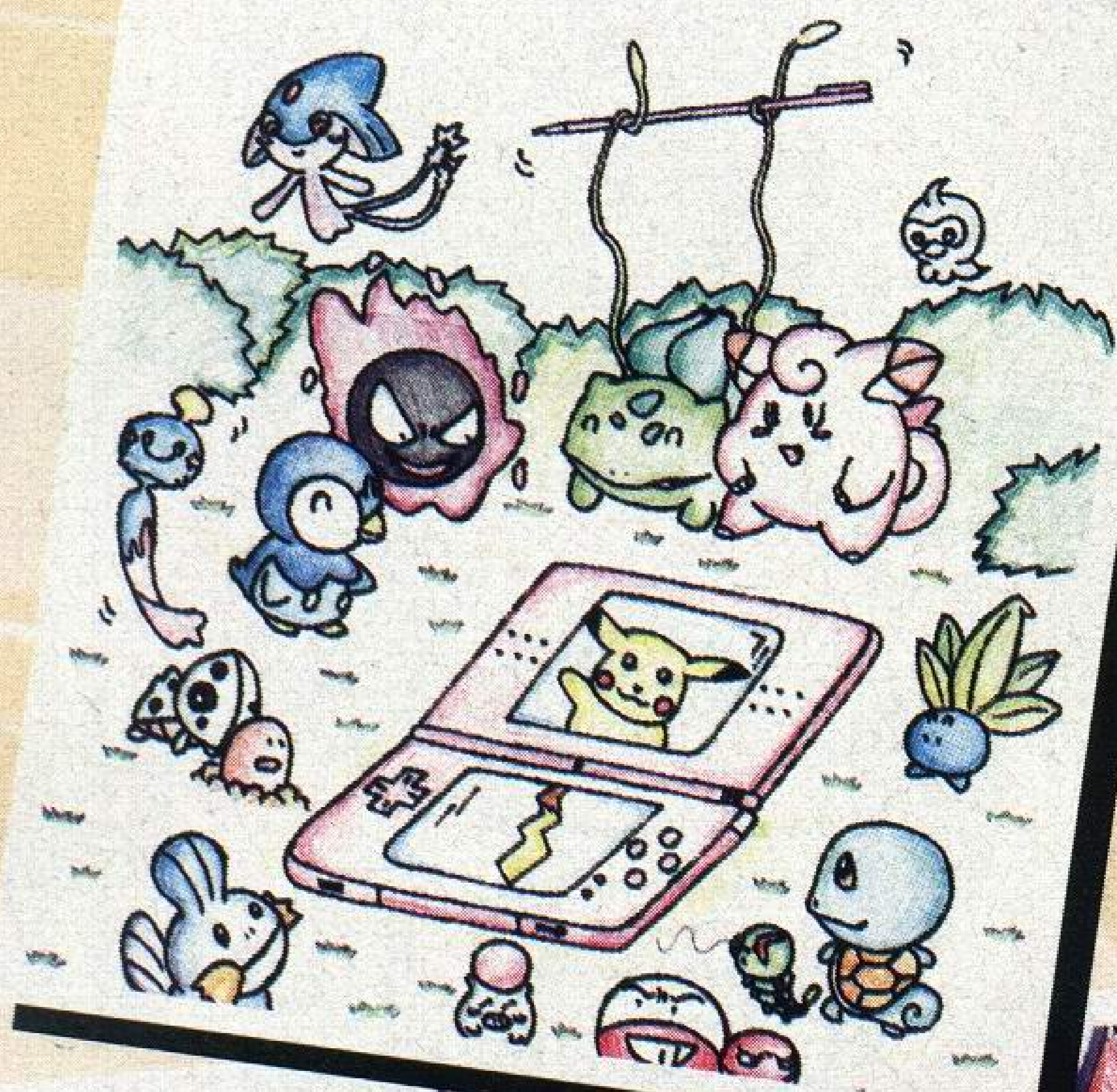
——江苏 嵇松



枫子留言：

每个人在童年时都会留下十分美好的回忆，这样的回忆可能会影响一个人的一生。不仅要拥有，还要学会去珍惜。显然，嵇松同学做得还是蛮不错的哦。把曾经的感动写出来，分享给大家，这是一件很值得骄傲的事情呢！

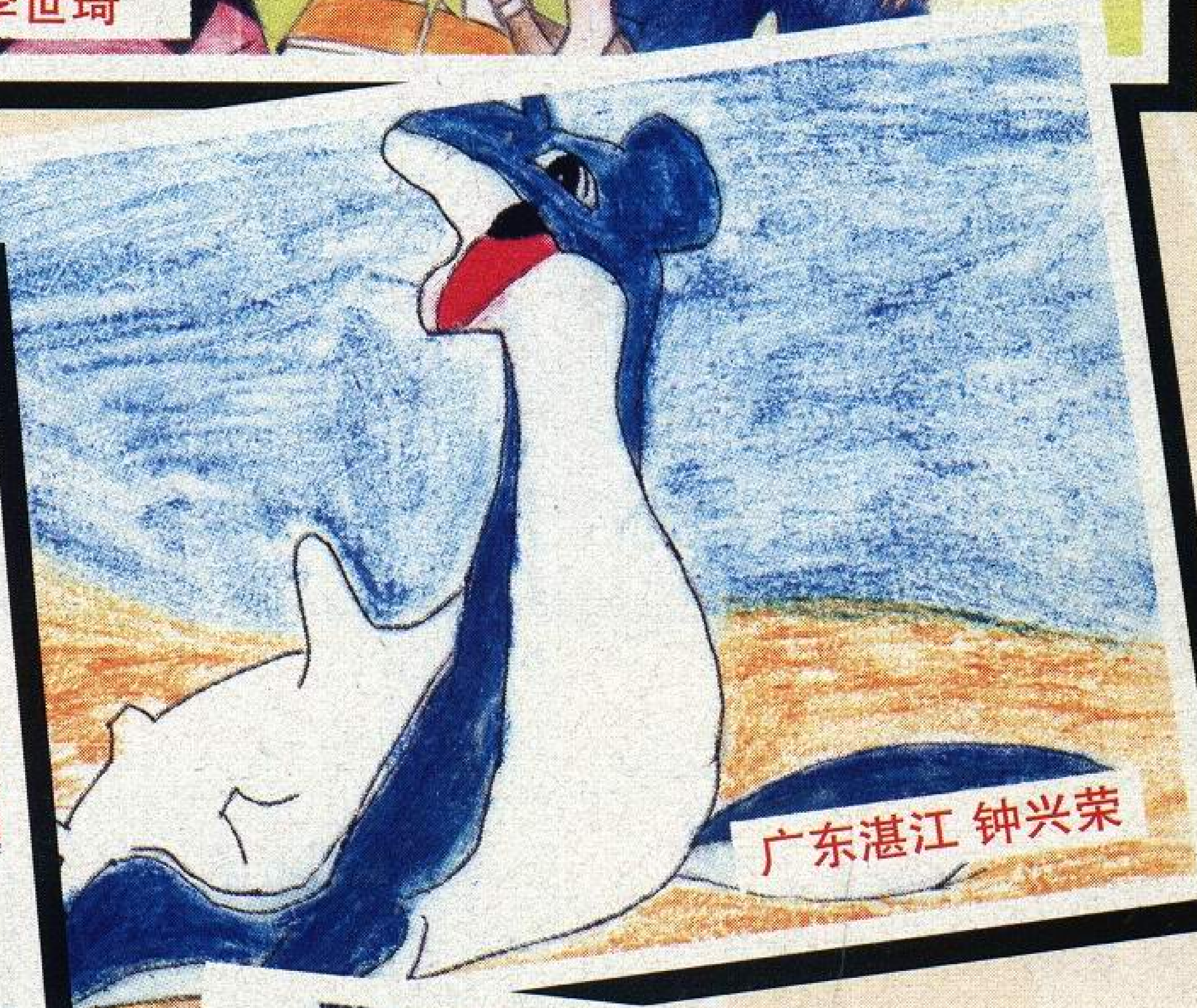
本期CLUB获奖的幸运读者为来自江苏徐州的吴扬同学。你在来信中说对自己的画稿很有信心，小枫也的确看到了。另外你的另一幅画稿我已经交给了暗凌MM，并嘱咐她下期一定要上的，所以请放心。最后跟大家说下，给CLUB写信发表口袋感想的话题大家可以变变风格，千篇一律的情感文已经上得太多了，下次来点有意思的吧！



新疆 赵龙



天津 李世琦



广东湛江 钟兴荣



江苏徐州 吴扬



广西南宁 韦益鸿

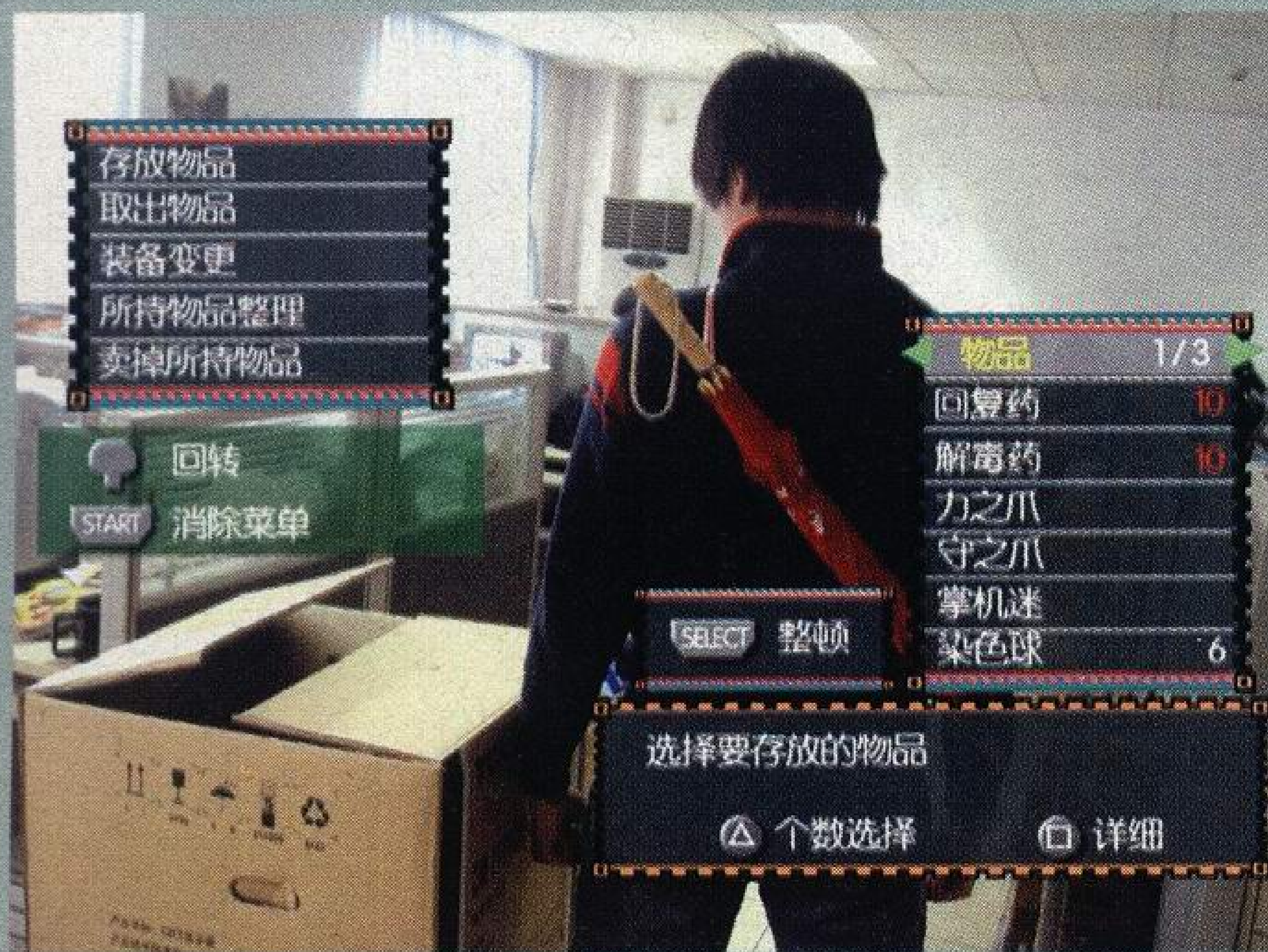


四川成都 周树德



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
目前等级：HR 5
最擅长的武器：单手剑、弩
最不擅长的武器：骑枪、铳枪、弓
最感兴趣的武器：太刀、狩猎笛



算起来，本人玩《怪物猎人》已经有一年了，每个人都有接触的经历，下面我也来说说我自己的吧。

去年，我对《圣剑传说DS》抱以很大期待，不过随着发售日的临近，感觉这款作品没有当时感觉的那么好。如果不玩这个游戏的话，总要找个不错的游戏玩一玩，最后我把目标锁定在了《怪物猎人P》上，并且还放言说：如果《圣剑传说DS》不符合我的胃口，那我立刻去买《怪物猎人P》。《圣剑传说DS》发售后，果然和我预期想到的结果一样，于是我在中午吃饭时就去买了《怪物猎人P》的盘，不过由于我当时还没有PSP，所以只能先用编辑部的机器玩。就这样，我开始接触了这个系列。

由于我没玩过PS2版，所以我和很多新人一样，慢慢熟悉操作和游戏系统。在办公室中除了我之外，薯子也在玩这个游戏，他算是这个系列的老玩家了，所以我有不会的东西就去向他请教。

刚玩游戏的时候，看到有很多武器，当时真不知道用哪个好，于是就把初始的武器挨个试了一遍，最后发现单手剑的攻击节奏感非常适合自己。其实当时不知道其他武器的正确使用方法，觉得大剑和枪移动起来很慢，锤子攻击速度慢，双剑鬼人化消耗耐力的速度又太快了，唯独单手剑这种快速的攻击方式，以及灵活的移动和躲避方式适合自己。后来玩多了发现很多武器都有自己的一套打法，没有不好用的武器，只是我不会用而已。决定使用单手剑的我正式走向了狩猎的道路。

村长初期的任务都十分简单，杀个速龙王，采集一些东西等等。大怪鸟虽然是第一个遇到的飞龙，但因为攻击力不高，也被轻松搞定了。真正卡住我的地方是村长4星的雄火龙，这一点我和不少玩家都一样。当时感觉雄火龙和前面所杀的大怪鸟、毒怪鸟完全不是一个档次的怪物，之前的那么简单，突然出现了一个比较难的，觉得适应不过来。一次又一次挑战也带来了一次又一次

晏俊	希望看到掌机迷越来越厚，内容越来越精彩。
读者资料	女，24岁，上海市虹口区峨嵋路366弄8号101室，200080



失败，不过随着多次任务失败，掌握了和火龙战斗的关键，也学会使用闪光玉了。打过火龙后，后面的任务感觉很轻松就通过了，自己的技术也比原来强了不少。虽然《怪物猎人》没有升级提升能力的要素，但是自己技术提升比升级增加的那些数值更有意义。

不过，我说是玩了一年，实际上加起来也只有半年多吧。自从《MHP2》公布之后，就没心思继续玩《MHP》了，平时的精力也基本放在其他游戏攻略上。今年某日，剑纹也加入了狩猎阵营中，也让我重新拿起了《MHP》。中午下楼吃饭上菜前联机和下班后联机基本上成为了每天的固定活动，就这样一直玩到了《MHP2》发售。

《MHP2》有很多PS2版中的怪物，我没怎么玩过PS2版，只是用同事的记录随便打了几下，这些怪物对于我来说也算是新东西了。村长难度的怪物中，轰龙卡了我一下，有点前作中雄火龙的感觉。但我毕竟还是有点基础的，挂了一两回之后还是过了，随后使用它的素材造了一身装备站在古塔上拍照留念。



MHP存档继承内容

在记忆棒中存有前作《MHP》存档的状态下，就能对前作的存档进行继承。虽然不能继承装备，但可以保留一部分道具，并根据武器防具的数量换取相应金钱及装备券。总的来说，继承存档对玩家的帮助还是相当大的。下面就是存档继承的具体内容。

●前作角色名称继承。性别和相貌可以重新进行设定。

●武器、防具会因为稀有度（レア度）而转换成道具“装备券（チケット）”。1-3级的装备转换成“普通券（ノーマルチケット）”，4-5级的装备转换成“高级券（ハードチケット）”，6-7的装备转换成“G级券（Gクラスチケット）”。

●道具箱中追加特别道具“柯柯特英雄传（ココット英雄传）”。

●若上集存档曾与PS2版《MH2》连动，道具箱中追加特别道具“江波村武勇传（ジャンボ村武勇传）”。

●小猪的服饰追加“プーギー服”。

●现有金钱根据游戏时间来继承。

紧急任务



投稿任务

怪物猎人征稿

任务等级：★★★★

限制时间：无

委托人：有恶趣味的翔武

委托内容：狩人营地刚刚成立，为了击退各种各样的敌人，我们需要壮大队伍，需要各位猎人们一起加入到当中。现征集以下稿件：1、为了让更多人了解狩猎的快乐和刺激，需要用狩猎心得来进行号召，狩猎中发生的趣事、糗事或是自己的感受都可以写下来。2、武器和装备是猎人的朋友，把你的配装思路写下来，让我们一起来交流配装的心得吧。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

成功条件：将稿件寄到指定信箱或发送到电子邮箱中。

特别备注：写配装心得时最好配上自己的装备截图。



Wireless Fidelity WORLD

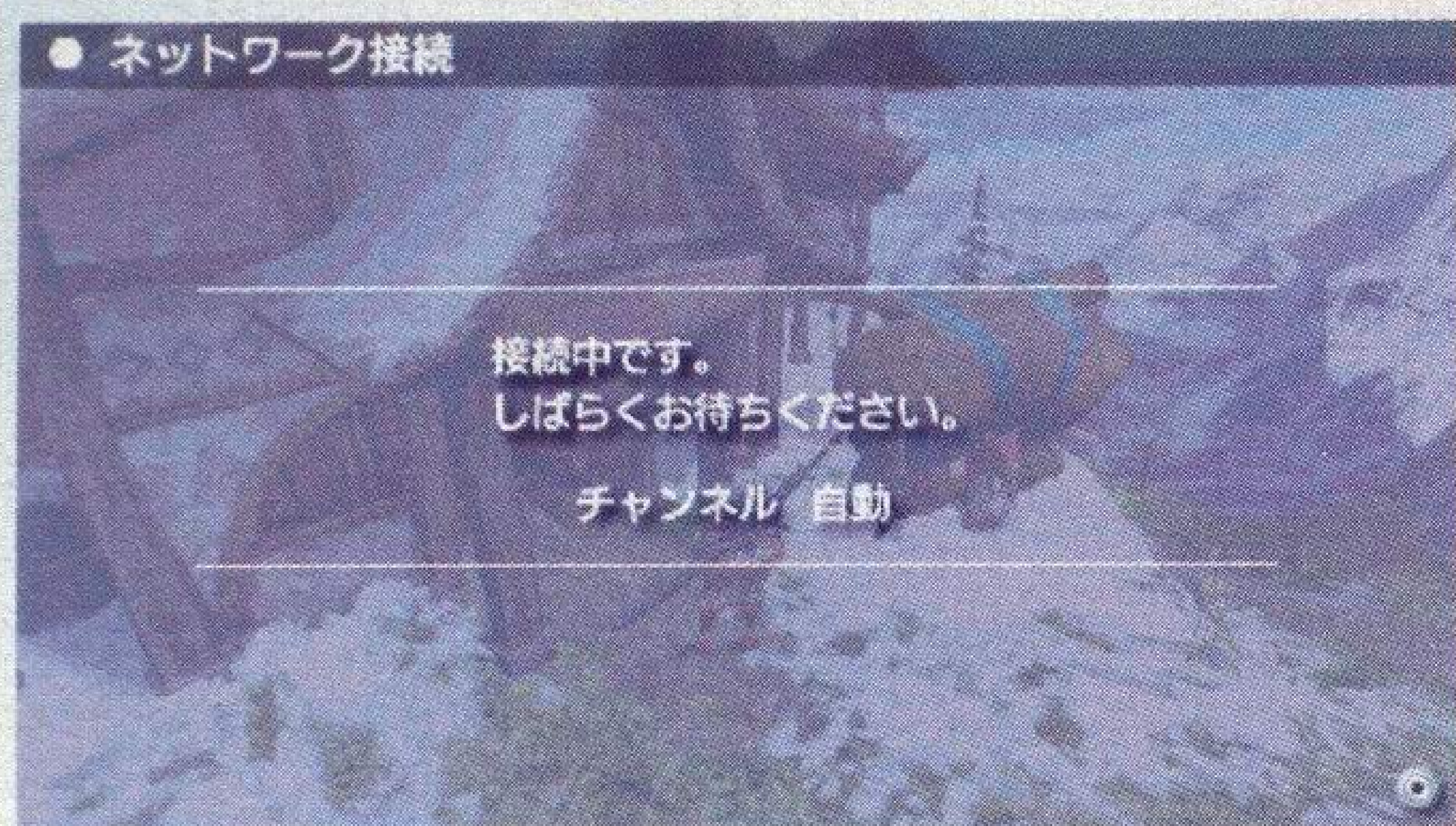
Wi-Fi天下

按照目前流行的说法，沉默了许久的PSP终于井喷了。《怪物猎人P2》在日本首发当日50万，首周70万的销量让人惊叹，可见好游戏还是能够得到人们的认可的。游戏带动了PSP主机的销量，想必也带动了无线网卡的销量，因为《怪物猎人P2》的联机非常好玩。

无线联机模式

PSP进行无线联机游戏很简单，打开主机左侧WIFI开关，进入游戏后选择无线联机即可。当然，根据不同的游戏，进入无线联机的方式可能不同。比如GTA需要进行一段时间，开启无线联机模式。而本期介绍的《怪物猎人P2》的进入无线联机模式更加特殊，在集会所前按□键进入单人集会所，按×键进入联机集会所模式。另外，2代在其他地方也可以进入，比如家中或者矿场选择快捷方式。





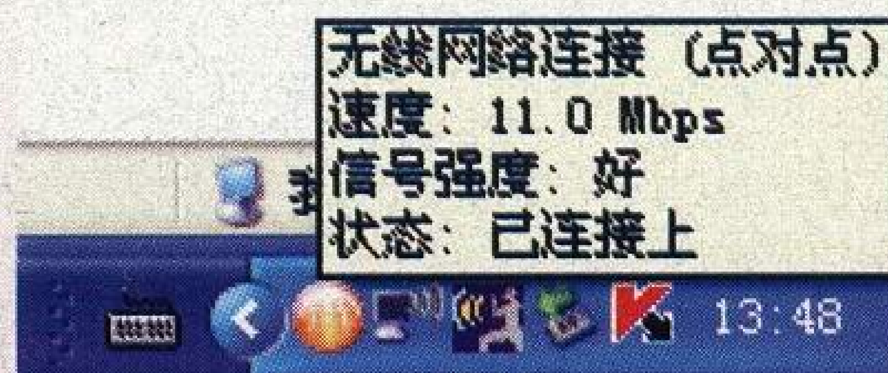
游戏模式

《怪物猎人P2》的联机模式似乎不用多说了，和1代变化不大，玩过1代的玩家直接就能够上手。最多4人联机，一个玩家选择任务，其他玩家选择进入任务。不过，进入任务的前提条件是HR等级要符合任务要求。



KAI联机模式

首先说一下，设置KAI是一件比较麻烦的事。尤其是目前支持KAI的无线网卡品牌较多，每个网卡的设置界面都有所不同，所以没办法给大家介绍无线网卡的设置部分。根据网卡的说明书进行设置，设置完成后检测PSP进行连接，成功后Windows下方显示出连接成功状态。



无线网卡不完全名单

支持PSP的无线网卡

Buffalo WLI-U2-KG54-AI (USB) - conflicting success reports

Buffalo WLI2-CF-S11 (Compact Flash Card)

PLANEX GW-NS11X (PCMCIA)

PLANEX GW-NS54G (PCMCIA)

PLANEX GW-NS54GM (PCMCIA)

PLANEX GW-US54GZL

PLANEX GW-US54Pro

I/O DATA WN-B11/USB (USB)

D-Link DWL-122 (USB)

D-Link DWL-650 (PCMCIA)

Microsoft MN-720 (PCMCIA)

罗志威	写在这里真的会上边角栏吗?
读者资料	男，17岁，广东晋宁流沙平湖寨内4幢301室，515300

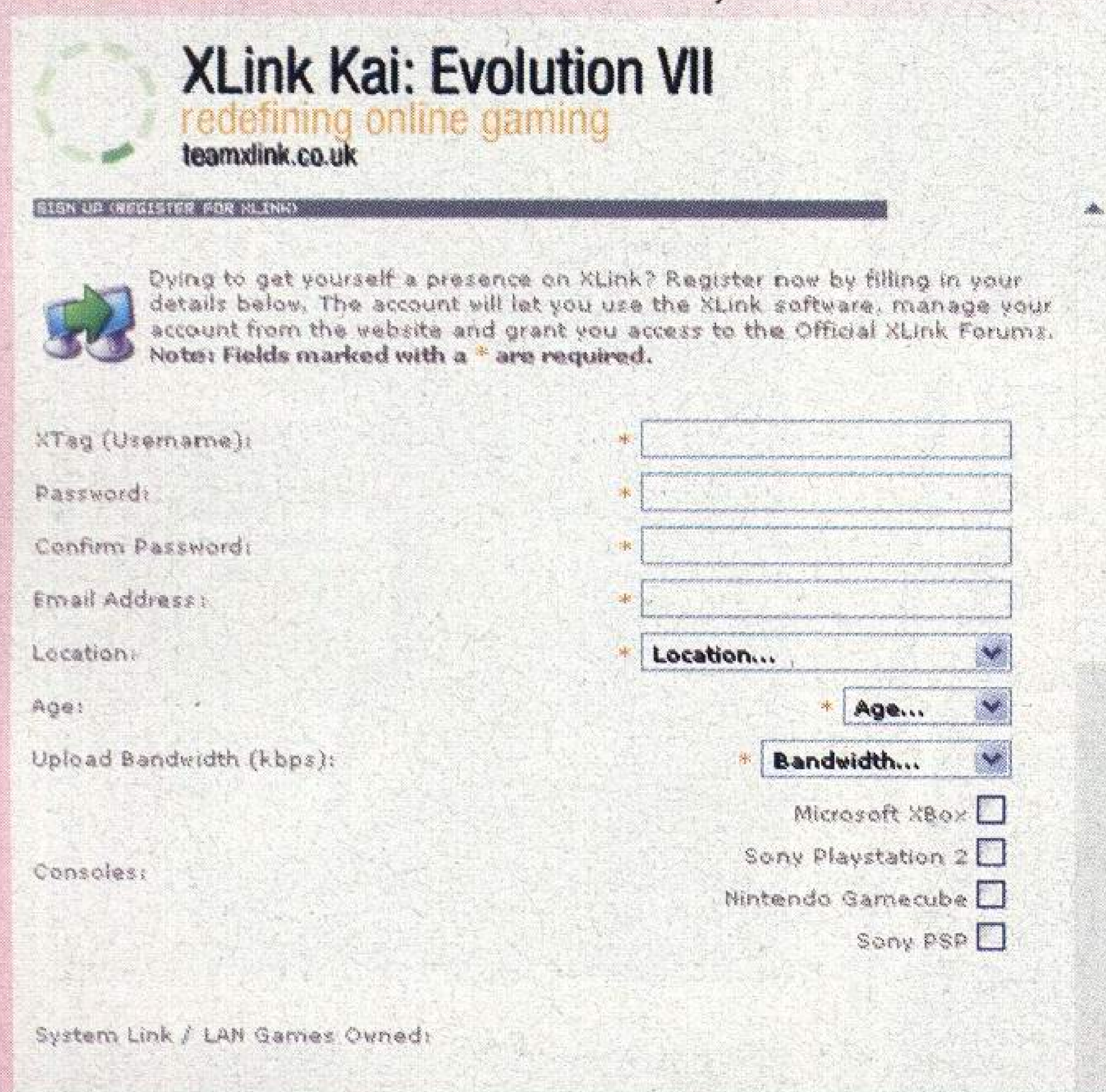
Linksys WMP54GS (PCI)
Linksys WPC54GS-JP (PCMCIA)
PC with WiFi Sony VAIO PCG-U101
PC with WiFi Dell Truemobile 1300
PC with WiFi HP Pavilion ZE4908US (Broadcom 802.11b/g)

而KAI本身是一款软件，是一个英国名为Xlink的小组开发的支持通过网络进行联机对战游戏。KAI支持众多家用机平台，只要能够进行主机联机(system link)的游戏都可以使用KAI。使用KAI只需要简单的注册，完全免费，所以受到玩家的推崇。



KAI账号注册

登陆KAI的官方网站(http://www.teamxlink.co.uk/?go=register)注册新账号。别忘了，顺便下载一个KAI软件。当然，在KAI软件中注册账号也可以。



KAI的设置方式

在Windows的开始中选择“Xlink KAI Evolution VII”中的“Start Kai config”进行设置。如右图进行设置，选择无线网卡，输入注册好的账号，并把其他选项设置完成。

设置完成KAI config后，运行Start KAI，界面如下。

1，聊天模式
2，游戏模式
3，诊断模式
4，帮助
5，添加好友
6，收藏夹



进入“游戏模式”选择上方第二个图标，进入游戏模式。

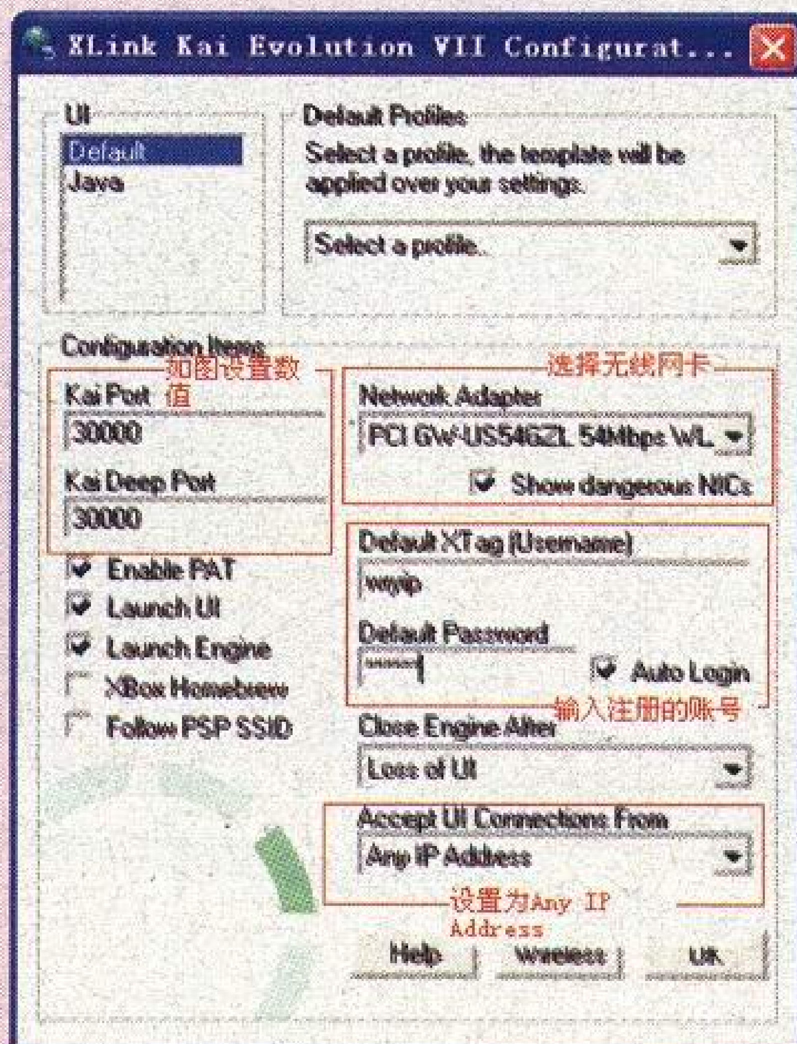
1，设置状态
2，建立游戏房间
3，切换列表
4，返回上级
5，回到主机列表



到这里就差不多了，要玩《怪物猎人P2》的话，当然要选择PSP主机，然后会看到目前KAI中的游戏列表。选择《怪物猎人P2》出现众多“游戏房间”。房间上显示“锁头”的房间，输入私人房间，需要密码才能进入。房间名称下方显示的“Private arena with x/x users”，其中x/x表示房间中有多少人和目前的人数。它下面的引号中的内容为房间说明。



选择房间，进入别人建立的任务进行狩猎吧！当然，自己建立房间和任务也未尝不可。



←按照图示设置KAI，如果用防火墙，要把参数值设置为30000。

PG总动员

小编的轻松驿站 第12回

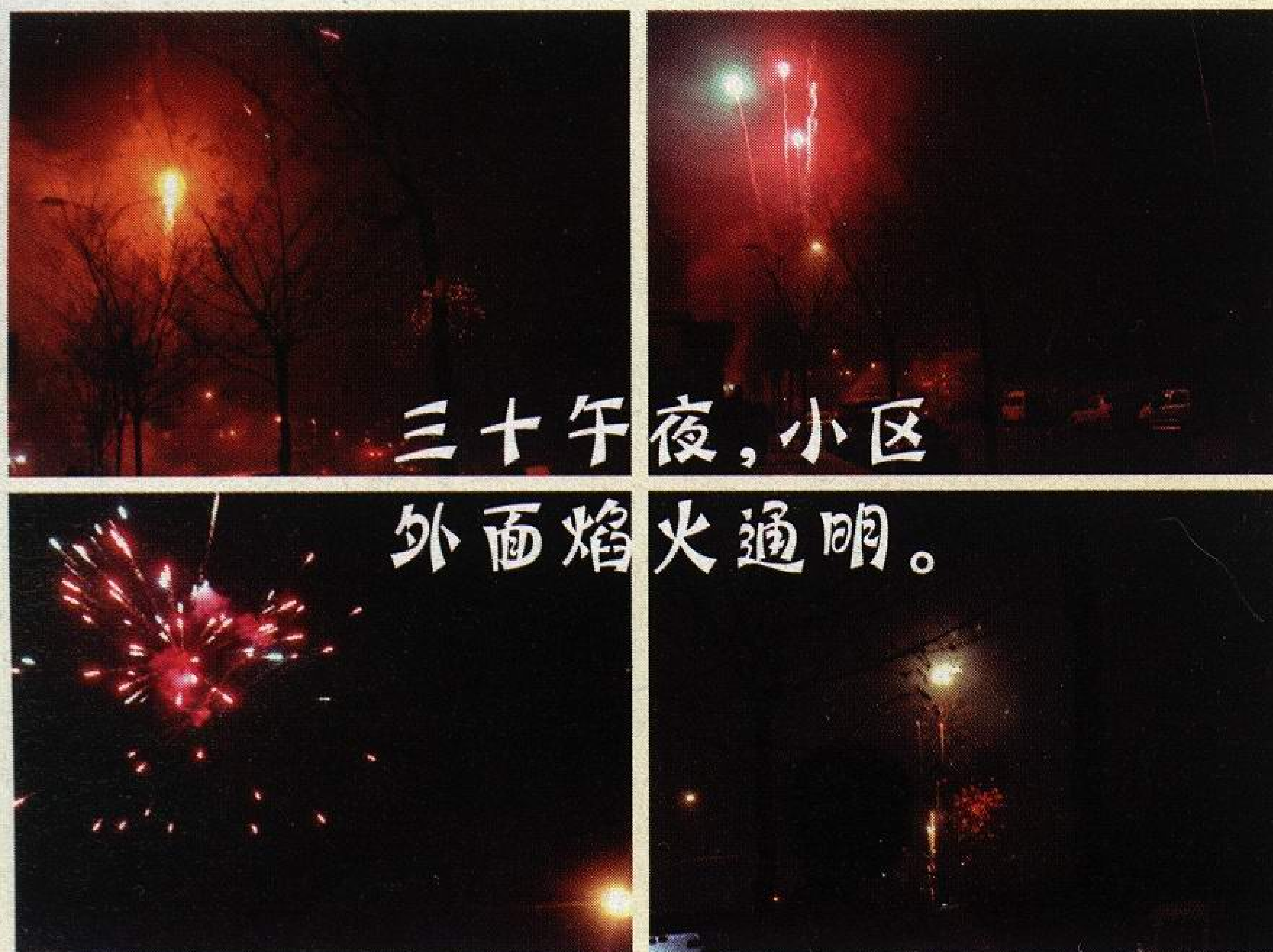
传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

sky king cover ground tiger, precious tower shock river monster!

剑纹的见与闻

明天就是正月十五，所以年还没有过去，给大家拜个晚年！祝大家晚年幸福！（笑）

新年假期看了很多电影、小说，玩到了期待已久（半个月^^）的《怪物猎人P2》，发生了很多趣事都想给大家讲讲。回来上班还收到了Toys万代丸送给我的异形大兵——我人生第一个手办啊！在此感谢！不说了，直接上图炫耀！



三十午夜，小区外面焰火通明。



异形大兵，制作相当精良。



异形大兵，大战变形金刚和忍者神龟……



阿猫阿狗，用他们的形式庆祝新年。



还是大兵，偷袭岚枫。

戴伟靖 祝全体编辑"福如东海，寿比南山"。

读者资料 男，19岁，上海市浦东新区杨高北路3885弄78号302室，201208

月言莺语：在世界的中心呼唤「梦」！



最终回
——心有宏愿的阿月

各位读者新年好！今年新年新气象，阿月又给大家拜年！恭喜发财！红包拿来！（喂！别看左右，对了！就是你！偶不和你开玩笑，快拿红包来！）

过了个大年，大家肯定都变胖了吧？注意节制饮食，当心成为一名标准的肥OTAKU。此外，大家是不是还收了很多红包呢？月的亲戚们居然说不能给了，可阿月明明还没到达老家不给红包的标准的说。嘿嘿，谁让偶们读者年龄都不大呢？小孩子拿那么多红包不好，让阿月来帮你保管吧，不收保管费。

读者A：总动员整天说红包，铜臭，财迷……

阿月：切，现在都说读编之间缺乏交流，偶才这么用心的和读者们交流的，你们都欺负偶。

咳，咳……那个……这个……其实阿月是要说：偶……偶从以前就一直喜欢你。呸、呸，弄错了，怎么成了日剧中爱的告白啊……

这半年多很开心，不过阿月要走了。

虽然偶也很舍不得各位相处了半年多的可爱的读者们，不过天下没有不散的宴席。阿月在这半年多的工作中发现自己还有种种的不足，还有很多很多需要学习的地方。趁阿月的大脑还没有退化，阿月决定再次去争取一些东西，以实现阿月自小就有的愿望。既然阿月心有宏愿，就不得不离开喜爱的《PG》。

这半年多在编辑部的生活，和读者们，其他编辑们在一起的日子是阿月一生的宝物。这段时间的回忆会烙印在阿月的心坎里。不过各位读者放心，阿月觉得以后一定会有机会跟大家再次见面的，死缠烂打也要继续干扰诸位的生活（笑）。

在这里阿月要对各位读者，以及诸位一直对阿月照顾有加的编辑说几句话：

不炫耀会死星人岚枫（月：可恶，最近又入手PS3了，大家一起讨伐这个阶级敌人！）；

不小资会死星人剑纹（月：相信大家已经发现了吧，剑纹殿是我们之中最小资派的。）；

不热血会死星人翔武(月：下次一起开巨大机甲去打败侵略地球的邪恶外星人吧！)；

不欺负偶会死星人暗凌（凌：来，小莺，最后一次，去把骨头叼回来！月：555偶是鸟类）；

不稳重会死星人薯子（月：偶闪了，今后7-11的担子就落到您身上了！看谁不爽就给他带一杯38元的“哈根打死”。狂笑）；

阿月要对你们说：谢谢！



柳爽	掌机就是我的生命，我爱我的掌机。
读者资料	男，14岁，天津市河东区大直沽东宿舍一段9排9号，300170

翔武最近闲杂琐事等等

春节杂事一大堆 有事只能往后推

节前盘算了一下，觉得春节期间好像没有多少事情，从爷爷家回来在家里闲了两天之后基本就没闲着，串亲戚、聚会等活动基本全挤在这后几天了，春节间的原定计划也不得不推到春节之后，郁闷啊。下面是我春节期间的流水帐。

春节放鞭炮是传统习俗，我小的时候比较喜欢放鞭炮，但有一次险些炸伤手，从那之后就再也不放了。对于我来说可能少了一份快乐，但多了一份安全还是值得的。喜欢放鞭炮的朋友们一定要多注意安全啊。

春节期间回了一趟天津的姥姥家，看到姥姥、姥爷身体健康真是比什么都好。和小学暑假来姥姥家那时相比，捉虫的后院草地没了，家里养的家禽也没了，虽然修成了水泥地面，但却少了很多自然的生机。

由于《怪物猎人P2》要在月底发售，在月初的时候买了一个无线网卡，准备到网上和别人一起联机。前段时间能正常运行，最近一段时间里KAI蓝屏、XGAMEZONE登陆不上去，真是郁闷。

这是我人生中的第一套手办！

原来就看上了《FF3》这套手办，不过由于当时没出，也无法买到。某次，TOYS的小玉告诉我有卖的了，于是我就坚定决心把它买回来了。这可是我人生中第一套手办，不过，《FF3》的手办照这样出下去的话，第二套、第三套也迟早要出现的。钱啊……



▲一组七个，全部集合，你都知道这些是谁是什么职业吗？



▲七个中光蕾菲娅就占了四个，其他人真没存在感……



▲光之战士大战佛利萨，这和孙悟空大战变形金刚有异曲同工之妙。



▲光之战士大战佛利萨，正式切入战斗。

周家翼	期考、掌机夜战、泡面，唉……
读者资料	男，17岁，广西省桂林市恭城县恭城中学高197班，542500

暗凌大学期间听闻的怪谈

嗯，希望有人注意到，本期的手记标题有了变化，因为想来想去，春节期间发生的事情也没什么好写的，无非只是没有回家而留在了北京，天天晚睡晚起没有去成庙会，晚上总是被震耳欲聋的鞭炮声吵到很想orz……仅此而已。

最近看的悬疑小说比较多，短篇中篇长篇的都有，最早从叶子推荐的《鬼吹灯》开始，到处请人推荐好看的悬疑小说，好在大家都很有良心的推荐我看一些已经完结的作品，没有指着哪个大坑让我跳，在此先谢过啦！

说到各种科学无法合理解释的现象，停，我不是在说RPWT，我是在说灵异现象，不要胡乱联想，大学期间也听说过很多，其中对校园里的一些事情记忆犹新，正好说来与大家分享一下。

我们学校的主楼，听说号称是北京所有大学里的第一高度，这个第一高度是不是属实就无从考证了，其实所谓第一高，也不过是地面上的高度有15层而已，地下还有两层不能算进去，主楼里的四部电梯都可以前往B2到15的任意一层。听说"第一高"这个说法之后，大概过了半个月，晚上和宿舍的姐妹们聊天的时候，我突然问她们："你们知道主楼有多少层吗？"其余五个人一律回答15层。"错了哟！"我很正经的说，"其实是16层，不信的话你们从外面数数，我数过好多次都是16层，绝对不骗你们！"于是次日她们都特地去数了一下，到晚上大家开始讨论起这个话题来，为什么从外部看是16层的楼，电梯只通到15层呢？莫非这个最高层上有什么玄机？比如只有晚上11点才能看到通往16层的楼梯，而走上去之后就再也下不来了……

说到这里，大家会不会觉得有点害怕了？听我继续往下说，其实这个一层的差距是真的存在的，但是并不是如我们当时所想的那么可怕，之所以电梯不通到16层，是因为那一层里有很重要的东西——校园无线网的基站。还有另外一个说法是校园备用电力系统在那里，电力系统的说法我不认同，不过要说校园网服务器之类的东西在那里的话，可信度比备用电力系统要高。总之有这种重要器材的地方，当然是越少人去越好了，电梯不通往16楼也是情理之中。

校园里另外一个有怪谈的地方就是图书馆，这座图书馆大楼并不很高，总共4层而已，没有地下部分，但是内部书库却有8层，每两层书库的高度与一层楼的高度相当，把书库楼层看成是另外修建的夹层也可以。小说、工具书之类的书库经常有人去，所以里面灯火通明，打扫的一尘不染，虽然书库的天花板低矮，却也没有让人感觉不适，问题在于存放各位参考文献的书库。那些书极少会有人去看，也许只有到了些毕业论文的时候，才需要临时查找，也就是说四年大学本科期间，可能进入那里的机会也就只有区区几次而已。

话说某年夏天，有一个学生为了写毕业论文，要去查找一些参考文献，当他走到通往下一层书库的楼梯那里时，发现楼道里的灯坏了，于是他用手机临时照明，发现楼梯上积满了厚厚的灰尘。很久没有人使用，有灰尘并不稀奇，但是问题在于那个学生看到了楼梯上有鞋印，从方向上判断，应该是向下走的人留下的鞋印，他看了又看，只发现向下走的鞋印，却没有找到向上走的鞋印，从楼梯拐角的夹缝向下看，下层的书库里没有透出一丝灯光。那个学生觉得有点怕，于是壮着胆子喊了一声："下面有人吗？"没有人回答，他又喊了一遍，还是没有人回答，他顿时觉得头皮发麻，没有敢往下走，转身回去了。

那个学生后来怎么完成毕业论文，这个问题想必没有人会关心，总之一定能完成就是了，大家关心的是那鞋印到底是谁留下的，什么时候留下的，留下鞋印的人后来怎样了……好吧，我承认我在讲这件事情的时候进行了一些加工，这件事情的真相我也不知道，不过可以确定的是，书库每一层都有直接通向外部的门，平时借书的人只从图书馆内部走，只有工作人员才会走外部的门，剩下的就留给大家自己猜想吧。



▲老校园全景图，当中那鹤立鸡群的便是主楼鸟呀！

王玉龙 对学生来说，掌机是王道啊。
读者资料 男，18岁，河北省唐山市丰润车轴山中学高二（6）班，064000



从2001年3月21日GBA正式发售开始，这款掌机陪伴玩家们的时间已经步入第六个年头了，它曾经伴随很多玩家度过快乐的时光，现在仍然没有被淡忘。与过去的掌机相比，GBA带领玩家走入更绚丽多彩的游戏世界，它不只是孩子们的玩具，也吸引了很多成年人。从最初的透明蓝/白/紫色GBA开始，任天堂不断推陈出新，各种新色彩的GBA及限定版陆续亮相，还有让人惊艳的折叠背光GBASP和加亮版SP，以及小巧精致的GBM。截止到2006年12月为止，GBA及SP、GBM这一系列主机的全球出货量达到了7800多万之多，而发售游戏软件的数量也逾千款，其中达到百万销量的游戏足有51款之多。GBA是当之无愧的“掌机王者”！

主流机种百万销量游戏统计（截止06年6月）

FC	64	PS2	169
MD	6	NGC	38
SFC	43	XB	37
SS	3	XB360	3
PS	133	GBA	51
N64	51	NDS	13
DC	6	PSP	3

在GB时代，很少能够在公共场所看到有专心致志玩着掌机的玩家，当时拥有GB的孩子是少数，大多数人只能眼馋的看着小伙伴手里的“砖头”，或者小心翼翼地玩着跟好朋友借来的GB，享受珍贵无比的游戏乐趣。而在GBA出现之后，它的普及程度远比前辈广泛的多，公共汽车、快餐店甚至课间的教室里都能看到捧着GBA的小学生、中学生或者大学生，也许在周末还能看见坐在水吧一角聚会联机的玩家们，在论坛上热火朝天的讨论游戏的玩友里，还有父亲辈的人呢！

除了普及面广之外，GBA还有另外一个巨大的优点，那就是能兼容GB/GBC游戏，由于GBA在设计上采用了双CPU，当插入GB/GBC卡带时,主机会自动运行8位CPU。就算以前因为没有GB而错过了很多游戏，只要有了GBA，也能一偿夙愿了，想想看，能走到哪里玩到哪里，不用局限于坐在电脑前玩GB模拟器，是多么快乐呀！此外，由于GBA的2D画面表现能力优秀,将令人怀念的FC游戏重新制作在GBA上，主机性能方面完全没有问题，任天堂意识到了这一点，所以接连推出了很多复刻版FC游戏的合集,每一款都大受欢迎。

小编们也与众多玩家一样，虽然喜欢DS特异的机能和它带来的纯朴的乐趣，也喜欢PSP华丽的画面和多媒体功能，但是仍然会不时拿起GBA来玩以前的游戏，再次体验这些游戏给我们带来的感动。不管是ACT还是RPG，或者PUZ和AVG，每一类型的游戏中都有着出类拔萃的作品，让我们一起细数它们，纪念掌机王者GBA问世的六周年。

GBA技术参数回顾

CPU	32位CPU RISC-CPU加8位CPU CISC-CPU，根据插入主机的卡带不同而采用不同运行模式
屏幕	SHARP反射型2.9英寸TFT彩色液晶 显示尺寸40.8mmx61.2mm 解析度240x160象素 最大发色数32000色
内存	32KB WRAM+96KB VRAM（CPU内部） 256KB WRAM（CPU外部）
通信机能	最大支持4机同时连接，配合专用周边还支持红外线通信等
电源	5号碱性电池x2，专用充电电池包
电池寿命	碱性电池约8小时，专用电池包约10小时
主机大小	82mmx144.5mmx24.5mm
重量	140克（含电池）
卡带	GBA专用卡带34.5mmx60mmx9.5mm，兼容GB和GBC卡带
按键	与GB/GBC一样有十字键、A/B键、SELECT和START键，新增加L/R键

GBA历史大事记

2000年8月24日	任天堂首次在SPACE WORLD展出GBA，游戏画面与音效吸引了全世界玩家的注意。
2001年3月21日	GameBoy Advance问世，拉开次世代掌机大战的序幕，首发的GBA有透明蓝、白色、紫色三种颜色可选择。
2001年4月27日	透明红色GBA上市，获得了众多女性玩家的青睐。
2001年12月14日	橙色和黑色GBA推出，为玩家提供了更多的选择。
2002年3月22日	GBA发售一年期间，GBA游戏一共推出了154款，其中制作游戏最多的厂商是KONAMI公司，其次是任天堂。
2002年9月27日	最后两种颜色的GBA发售，使很多人争相购买收藏银色和金色GBA。
2002年11月21日	《口袋妖怪 红/蓝宝石》一上市就获得了广大玩家的喜爱，截止到2006年6月时双版本的全球总销量达到1400多万，成为GBA平台销量最高的游戏。
2003年2月14日	GBASP首发，12500日元的价格并没有影响它的热销，银白/深蓝/黑色三种SP很快就被抢购一空。
2003年9月5日	珍珠蓝和粉红色SP同日推出，清爽的颜色是女性玩家的不二之选。
2004年2月14日	SP发售一周年后的这天,FC配色的SP发售,勾起了很多人童年的回忆。
2005年9月13日	GBM正式发售，可自由更换的各色面板为喜爱掌机游戏的玩家提供了各种的选择。
2006年4月20日	GBA最后的大作《Mother3》发售，销量达到40万，其后的游戏销量无一超过这个数字。
2006年8月3日	任天堂本社最后的GBA作品《节拍天国》发售，这款作品获得了广泛的好评。
2006年11月30日	GBA最后一款重头游戏《最终幻想Ⅵ Advance》发售，为GBA辉煌的生涯画上了休止符。

倪志雄	新的一年又是一个新的开始，祝《PG》越办越好。
读者资料	男，18岁，福建省龙海市城溪中学高二（9）班，363112



鬼面骑士

厂商：2K Games　发售日期：2007.02.13

《鬼面骑士》是尼古拉斯·凯奇主演的电影，现在正盘踞北美票房榜榜首。GBA上的同名游戏就是根据电影改编的。电影的故事是这样的：少年强尼从小跟父亲表演杂技飞车，遗憾的是父亲得了癌症，少年为了救父亲，将自己的灵魂出卖给魔鬼做了协议，这才救了父亲的命。可父亲的癌症是好了，但当天却死于表演事故……少年找魔鬼，魔鬼说跟他没关系，“我已经治好了他的癌症啊！”少年只能无语了。

后来，魔鬼的儿子带着几个好友造反，要和老子抢地盘。魔鬼被激怒了，找到当年的少年，声称当年的条约现在还有效呢，你必须把我儿子干掉。于是强尼“变成”浑身着火的鬼面骑士……影片的情节就是这样，一看就是超级英雄的俗套故事设定。因为电影改编自美国漫画英雄，所以这样的情节一点都不奇怪。美国漫画英雄中哪个人不是能力超强的普通人？

同样是掌机游戏，GBA版和PSP版几乎完全不同，GBA版变成2D动作游戏，初看类似《恶魔城》。在关卡前进的途中利用各种攻击方式打击敌人，但是《鬼面骑士》要爽快得多。关卡中没有解谜要素，所以它是一款非常纯正的动作游戏。干掉敌人可以得到3种光球，可以补充生命、能力和经验值。在游戏中随时都可以按Start键进入“升级”画面，进行身体能力或者攻击招式（种类和攻击力）的升级。除了战斗部分，游戏中第二个玩法是驾驶摩托。这时的画面变成了3D，画面很棒，并且速度感非常强烈，手感也不错。我敢保证它的画面和GBA上的赛车游戏相比绝对是一流的。

作为GBA末期的一款游戏，《鬼面骑士》制作得非常用心，即便放在GBA鼎盛时期，这款游戏都丝毫不比其他动作游戏逊色。画面、音乐、系统、操作等方面都还不错。只是游戏的流程有些短，几个小时就能通关。





Scurge: Hive

厂商：SouthPeak　发售日期：2006.10.13

《银河战士》是GBA上的经典动作冒险游戏。每作开始的情节都是这样的：萨姆丝女士驾驶飞船完成任务，结果出事丧失了装甲能力。于是，她在新星球上开始新能力收集工作，顺便消灭敌人。不夸张地说，《银河战士》开创了一个游戏类型，那就是区域2D动作解谜。后来出现的“模仿”作品中，最著名的是《恶魔城》。

《Scurge：Hive》也是一款模仿《银河战士》的游戏。“Scurge”是一种生物资源的名称，和银河战士的原名“Metroid”非常相似。主角是一个美貌的女孩，身着能量盔甲，这点和《银河战士》也很相似，只是她飘动的长发和面孔都露在外面。游戏进行方式和《银河战士》如出一辙，探索相连的“房间”，找寻并开启下个区域，碰到奇特的怪物时需要按照特定的打法将其干掉。画面采用2D斜45度视角，所以地形产生的射击感更加强烈。





乐高生化英雄

厂商：Eidos　发售日期：2006.11.14

GBA上的动作游戏非常多，比如《洛克人ZERO》《火枪英雄》《合金弹头A》《守护英雄》《双截龙》《铁臂阿童木》《耀西岛》《超级马里奥A》这样的通关大作，也有《马里奥对大金刚》《节拍天国》《瓦里奥制造》如此创意的动作游戏。它们都是大家耳熟能详的经典动作游戏，可见GBA是一部喜爱动作玩家必备的掌机。做这篇特别策划时，编辑根本没法取舍应该选择哪几个，所以便挑选了3个2006年推出的新游戏，作为对GBA动作游戏的告别。

《乐高生化英雄》是一款俯视射击动作游戏，有多种射击方式。游戏的画面和音效都不错，操作感也很舒适。从敌人手中挽救同伴后能够获得更多的能力，遇到障碍寻找机关将其破解。游戏进行非常爽快，当然不能和上面提到的经典游戏相比，但是在GBA极度缺乏游戏的2006年显得格外醒目。



古伟县　二十一世纪最缺什么？PSP、NDSL……
读者资料　男，20岁，广东省梅州市梅县大坪镇下街口16号，514792



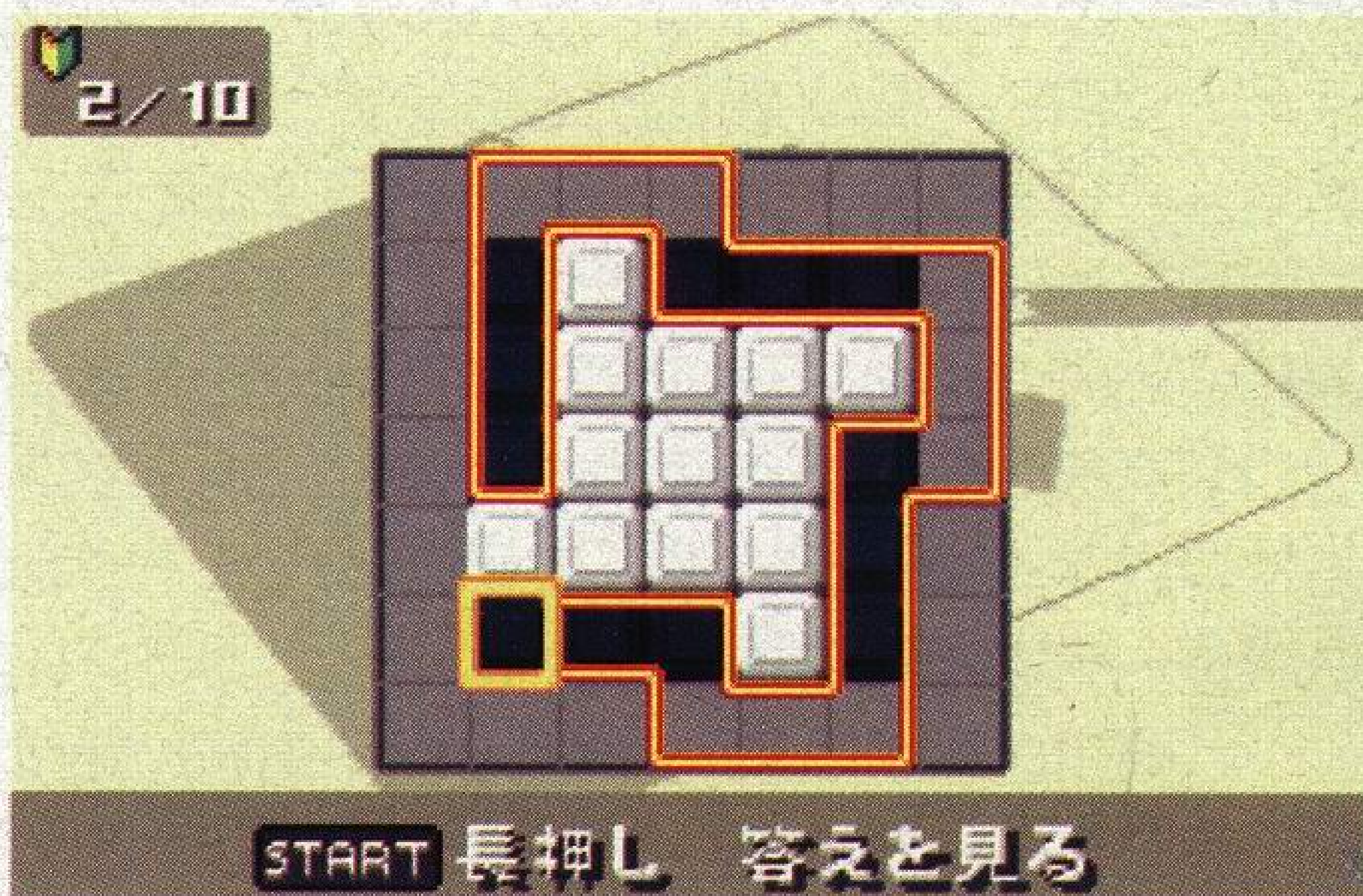
通勤一笔

厂商：任天堂　　发售日期：2005.10.13

早在2005年中期，一款名为《直感一笔》的游戏就已经在NDS上推出了。这个游戏充分利用了NDS的触摸屏，用触笔进行解谜游戏，把一个区域中的方块翻转为同种颜色，或者同种颜色方块下落后消除。看似简单，其实翻转方块有一个要求，玩家在每个区域中只能画一笔就要把所有方块消除，尤其是后期的很多关卡有着惊人的难度。这个游戏玩法具有创意，NDS版受到了玩家的好评。让人想不到的是，这个概念居然转移到GBA上。在《直感一笔》之后，任天堂在GBA上推出了《通勤一笔》，让GBA这个老平台发挥了余热。

《通勤一笔》的游戏玩法和《直感一笔》是完全一样的，只是操作方式不同，由触笔操作变成了按键方式。区域中的方块只有深浅两种颜色，用光标选择某些颜色的方块，翻转后就会变成另一种颜色，如果它们和区域中其他颜色的方块颜色相同，就可以一次全部消除了。和NDS版《直感一笔》相比，《通勤一笔》的游戏内容有些变化，强化了单人模式，取消了挑战模式。Puzzle模式名为“每日一笔”，就是说每天玩一个谜题的话能够玩一年（NDS版只有99个谜题）。时间模式规定在限定时间内完成指定消除的行数。由于《通勤一笔》不像大多数方块游戏熟练后可以凭直觉进行，所以进行时间模式时玩家必须一直仔细思考方块路线。练习模式设置了多个说明关卡，循序渐进地让玩家掌握游戏的操作。其实游戏系统非常简单，每个玩家都能够快速上手，而通过练习模式玩家能够真正理解游戏的精髓，甚至很多人通过几个简单的练习就会对这款游戏上瘾。

一款好的PUZ游戏的规则肯定不复杂，进行游戏时多样的变化和代入感让人上瘾，比如NDS上的《陨石大战》，PSP上的《音乐方块》，而《通勤一笔》是GBA上能够和它们媲美的游戏。





动物管理员

厂商：SUCCESS　　发售日期：2005.08.01

游戏的名称比较有意思，“动物管理员”很容易让人联想到《模拟人生》甚至是《动物之森》这类的模拟经营类游戏。实际上这是一款不折不扣的PUZ游戏。《动物管理员》的规则很简单，在“一群”动物中用光标一次移动两个“动物”的位置，相同的动物横行或者竖行连成3个即可消除，也就是游戏所谓的捕获。

《动物管理员》的普通规则是在规定时间内，将所有动物捕获到一定数量，根据关卡的进行数量逐渐增加。除了普通模式外，还有捕获100个动物过关的Tototon模式，限定时间内获得高分的时间模式，按照规定进行连锁消除的Quest模式，当然还有最速获得200000分的积分模式。

这个游戏有很多克隆版和FLASH版早就在网上泛滥，想必绝大多数人都玩过，而《动物管理员》中的各种道具和丰富的游戏模式更会让人爱不释手。



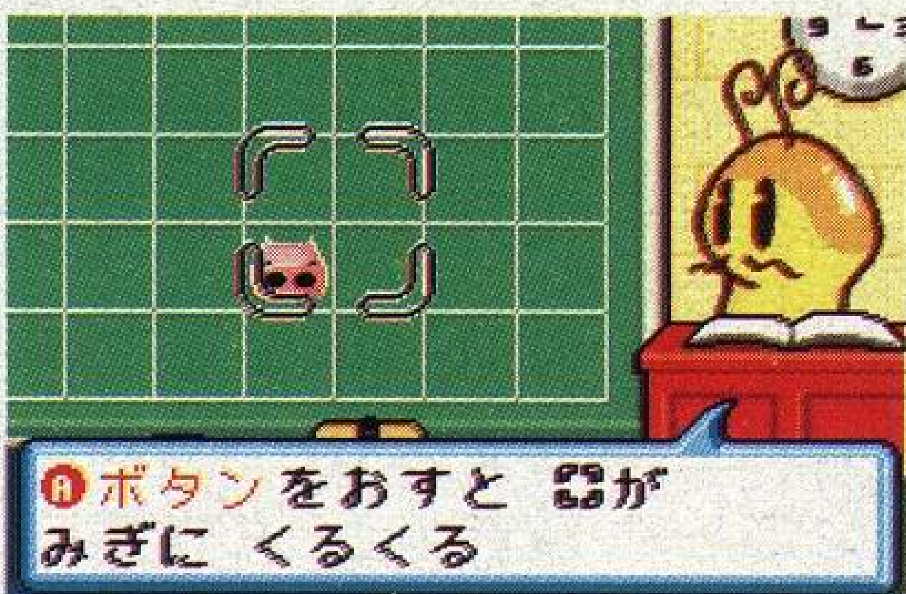


转转谜题

厂商：CREATURES　　发售日期：2005.06.16

有一个游戏的玩法是这样的：玩家能够随意控制正方形的四格光标选择一个物体，这个物体占一格位置。每按一次键，光标中的物体就会旋转一下，到达四格中的下一个位置。这样，玩家就可以控制光标把这个物体旋转移动到任意位置。这种移动方式居然类似我们移动大缸或液化气罐等沉重物体——旋转移动。根据这个原理，这款名为《转转谜题》的游戏就出现了。

旋转物体的系统很基本，但是游戏的创意让人叫绝。这款游戏的基本玩法是旋转物体到指定位置，比如把猪头和龙虾之类的食品旋转到指定位置，成功做出美味饭菜。情节发展方式让人想起了《瓦里奥制造》。搭桥模式，一个小人自动在向前走，需要玩家旋转方块为他搭路。后来方块发生了变化，并且路上有各种道具，还会有敌人出现。另一个小游戏旋转消除数字，同样非常有趣。





最终幻想4、5、6

厂商：SQUARE ENIX　发售日：2005.12.15（4代）

《最终幻想》系列（以下简称为FF）在家用机平台上所取得的成就是许多厂商所无法企及的。作为日本游戏市场RPG双壁之一，FF系列以其超高的影响力和天文数字的销量一直引领着业界同类型游戏的走向。如果再把时间向前推十几年，回到SFC时代，没有人可以想象在手掌中体验FF正统系列是什么样的感觉。时间如逝，能够在GBA主机即将没落的时候，再次体验到这几款经典而有熟悉的作品，作为老玩家来说已经足够欣慰了。从纯人气的角度看，FF系列在掌机上的影响力远不如家用机。再加上《FF4A》《FF5A》和《FF6A》三款作品发售是在DS平台已经大红大紫，GBA基本无人问津的时候。游戏原作的发售日又与现在相隔太过遥远，有心情在GBA上把这三款老作品再温习一遍的玩家毕竟不会太多。尤其对于国内的年纪偏小的掌机玩家来说，陌生的FF远没有《口袋妖怪》来得更有吸引力。如果只是一念之差地错过这三款作品，那么对于许多玩家来说那绝对是一个相当大的遗憾。

当初SFC平台上这三款游戏所创下的辉煌和成绩，甚至它的一些后辈们都无法比拟。而FF系列能够在近20年的时间内始终保持着超高的人气，SFC平台上作品所奠定的坚实基础是绝不能忽视的。如今这些被我们看起来简单粗糙的画面和音效，却在当年感动了一大批的玩家。制作者制作上的仔细与用心，也是如今浮躁的业界所十分欠缺的。其中《FF6A》堪称是一部完美的作品。制作者动用最先进的技术将游戏的整体水准相比前作又向前推进了一大步。尤其在剧本的创作上可谓是煞费苦心，游戏用戏剧的手法将众多的主人公灵活牵引到一起。只需要简单生动的笔墨就可以清晰地描绘出人们的内心世界。相比之下，虽然如今的游戏主机机能越发强大，但在游戏内涵方面依然没有明显的进步。在游戏本质方面能够达到像《FF6A》这样超高水准的，实在少之又少。





赛尔达传说 众神的三角力量

厂商：任天堂　发售日：2003.3.14

这的确是一款非常超值的作品，移植的对象正是当年拥有着极高素质并且受到无数玩家美誉的SFC版《众神的三角力量》。虽然已经是一款十多年前的老游戏了，但即使拿到现在来看依然绝对是一线作品。本作在画面等外在表现上丝毫不逊于SFC版，而流程方面则是完全相同。如果只是一款单纯100%移植作品，我想GBA版的本作也不会获得如此之高的评价，关键还是在于游戏新加的“四支剑”模式，可以支持最多四人玩家共同作战，全新的场景，全新的关卡设计，以及与NGC版《风之韵》中林克相同的可爱造型。虽然这个模式下没有复杂的故事背景支持，但是纯玩家之间交流配合的乐趣被本作表现得淋漓尽致！

眼看着今年DS版的《赛尔达传说 幻影沙漏》就要推出了，希望DS的独特机能和宫本大师的非凡创意到时能够带给我们更多的惊喜。让我们一起期待吧！





幻想传说

厂商：BANDAINAMCO　发售日：2003.8.1

去年BANDAINAMCO在DS上推出的鸡肋作品《暴风传说》，可算是伤透了那些十几年来跟着系列一路过来的老玩家们的心。综观近几年BANDAINAMCO在各大平台上推出的量产型“传说作品”，少有素质上乘之作。即使是像《深渊传说》（PS2）这样的传说系列十周年纪念作品，也很难让玩家所满意。相比之下，系列的首部作品《幻想传说》却是许多老玩家心目中永远美好的记忆。本作的GBA版虽然拥有着战斗拖慢的不足，但以当时的硬件条件能够体验到这样一款经典作品却实在是掌机玩家的福音。比较有意思的是，去年厂商竟然又在PSP平台上对本作进行了复刻移植。算上PS版和GBA版的两次移植，这款游戏竟然从SFC平台开始，在11年期间登陆了四部完全不同的主机平台。这样的业界奇闻也从侧面说明了如今《幻想传说》在系列中不可动摇的地位。



温仕文　《机战W》啊！快来我的怀抱里吧！
读者资料　男，19岁，广东省佛山市三水区西南镇园林路23号3座204，528100



黄金太阳1、2

厂商：任天堂　　发售日：2001.10.26

在国内的掌机玩家中提起“黄金太阳”这个名字，相信绝大部分人都不会陌生。这款曾经代表了GBA时代RPG类型游戏的巅峰作品，引导了许多玩家步入了掌机游戏的“神圣殿堂”。很多玩家当初在第一次亲眼目睹到游戏华丽炫耀的画面时，无不为其惊叹感慨。《黄金太阳》系列的制作者高桥兄弟，在制作这款系列作品之前，在业界就已经具有相当的名气。其曾经参与过《勇者斗恶龙》、《马里奥网球64》等名作的制作。而在MD和SS时代与SEGA合作制作的超人气SRPG巨作《光明力量》系列，在国内也拥有着非凡的影响力。当初在看到《黄金太阳》中熟悉的动画图标的菜单画面时，很多老玩家也因此而联想到了曾经的“光明系列”。

作为GBA的早期游戏，《黄金太阳 被开启的封印》确定了游戏的基本系统和世界观。其精美的画面和气势磅礴的音乐将还沉浸在GB/GBC时代的玩家彻底的征服了。美仑美奂的乡村场景，复杂有趣的迷宫设计，无一不体现出其作为RPG大作的独有气质。虽然说，《黄金太阳 被开启的封印》留给了许多玩家美好的第一印象，但实际日版销量和玩家通关后的口碑却并没有获得预想的成绩。归结其原因还是在于游戏在许多细节方面还有待完善，作为一款掌机平台的RPG游戏，在叙述手法上略显拖沓了一些。频繁冗长的对话会消磨玩家的意志。而游戏的整体风格更像是一款被缩小简化了的家用机游戏。一年之后，系列的第二作《黄金太阳 失落的时代》登场，本作在游戏容量上相比前一作增加了许多，相应地在游戏完成度上也有了显著的提高。可以说，本作在完全继承了前一作优点的前提下将系列的精髓发挥得淋漓尽致。高桥兄弟所惯用的平行剧情的发展再次在这里“发扬光大”。《黄金太阳》系列之所以会在国内大红大紫，跟当时GBA主机和PC上的模拟器在国内的大普及有着直接的关系。





约束之地 Riviera

厂商：ATLUS　　发售日：2004.11.25

GBA后期一款相当难得的RPG大作。本作作为WSC平台的移植作品，GBA版在画面、音效等方面有了非常大的提高。游戏的画面非常养眼，战斗时各种攻击、魔法等效果也都异常华丽。只不过游戏的移动系统和战斗系统都相当另类，与传统RPG的差别非常大。玩家在初上手时，一定会感到十分别扭。但一旦熟悉下来也能品味出别样的乐趣。本作的故事背景是设定在一场惊天动地的魔神战争之后，厚重的世界观加上个性各异的角色，以及夹杂上中间的爱恨情仇，组成一部犹如史诗般的游戏。虽然本作与GBA上的其它几部一线RPG还有些许差距，但作为一个刚刚起步的全新系列来说，已经很不错了。

06年时，这款作品还成功移植到了PSP主机上，也间接说明了这款游戏的价值，现在如果还能回头仔细品味一下本作，一定还能获得不小的感动。





世界传说 换装迷宫2

厂商：BANDAINAMCO　　发售日：2002.10.25

“换装迷宫”系列起步于GB时代，再回头看看那个画面和系统都十分简陋的1代，相信厂商当初制作这个系列的初衷，不过是想借助“传说系列”中众角色的人气再推出一款外传作品“骗”点小钱花花而已。结果没想到游戏做得挺用心，而玩家也颇为买帐，到了GBA上的2代时，游戏的完成度已经相当的高，并且成为了GBA平台上不可多得的一款以耐玩著称了RPG作品。

游戏最大的特点就是拥有非常多职业和数量众多类型各异的任务。照搬传说系列的战斗系统相比前作成熟了不少。因为有众多历代传说作品中角色登场，使得游戏变得异常热闹，尤其对于传说系列的FANS来说，能够在这里看到来自不同世界的各位传说的主角们，也是件非常开心的事情。相比之下，05年推出的换装迷宫3在制作上不如本作用心，大幅改变的系统使得许多玩家无从下手。



李家文	好吃不过包子，好玩不过掌机。
读者资料	男，16岁，江苏省扬州市广陵区苏农五村17#，225000



王女联盟

厂商：STING　　发售日：2006.03.23

《王女联盟》是2006年初的一款SRPG大作，当时也正当GBA末期。在游戏发售前，这款作品被称为GBA上最后的大作，事实上，它确实称得上是最后的大作。这款游戏是由STING开发的，WSC和GBA上的经典作品《约束之地》也是出自他们之手，虽然在掌机上的作品不多，但却都是精品。

《王女联盟》在故事方面比较传统。讲述了尤格朵拉公主的王国被焰帝侵略了，王都巴尔提纳沦陷。公主在逃亡时遇到了拥有盗贼王称号的年轻盗贼，并请求他帮助自己夺回失去的国家，讨伐焰帝。虽然整体情节老套，但部分剧情还是很有代入感的。在人物刻画方面，公主是一个聪颖，但不成熟的孩子，能体现出是在王宫里长大的。而盗贼米拉诺给人的感觉虽然年轻，但是由于生活在乱世当中.思想也比尤格朵拉公主成熟很多，在游戏中公主多次拿不定主意或是迷茫都是他的话语在引导着公主。虽然公主和他都是主角，但他的戏份明显要比公主重得多。

本作在系统方面也很优秀，虽然是SRPG，但和很多SRPG都不同。角色的移动也不是每人都有自己的移动范围，而是每回合共用卡片上的移动步数，无论是对战斗还是对寻找道具都有很大的影响，这真是要三思而后行啊。战斗中由于要使用协力攻击，所以角色们的站位和武器相克关系也显得十分重要。当然，除此之外，影响战斗的因素还有很多，这也是这个游戏有很强战略性的原因，但也是因为这些，游戏的总体难度略难。笔者打了两遍，道具手机也只到90%。

不过不管怎么说，这都算GBA上数一数二的SRPG游戏了，游戏本身也很耐玩，没玩过的玩家快试试吧。





火炎纹章 圣魔光石

厂商：任天堂　　发售日：2004.10.07

《火纹》是任天堂老牌的SPRG，从FC时代开始，这个系列就相当具有影响力。《火纹》的战斗系统并不繁琐，很容易上手，但在同类游戏中《火纹》还是很有难度的。

GBA作为任天堂的掌机，自然少不了《火纹》系列，在GBA上推出的《火纹》系列共有3部，前两作的故事是有接续性的。《圣魔光石》作为一个单独的作品，和前两作没有任何联系。本作保持了系列的整体风格，系统和前两作相比也没有什么太大的变化，转职方面做了一些调整。战略性方面也比较让人满意。除了游戏本身的战略性外，还有很有意思的支援对话系统。



目前NDS上还没有《火纹》新作的消息，不过是早晚的事，在这之前不妨再回顾一下GBA上的作品吧。



皇家骑士团外传

厂商：任天堂　　发售日：2001.06.21

作为GBA上发售的第一款战略游戏，《皇家骑士团外传》的素质还是非常不错的。《皇家骑士团》系列以中世纪的战争风格为主题，深受不少玩家的喜爱。这个系列的作品曾经在SFC、N64、PS上推出，也是老牌的SRPG了。

游戏中有一些非常不错的系统，比如在战斗中通过达到一些特殊条件来获得勋章或者出现新职业，玩家可以让自己的人物通过获得一些勋章进行定向培养。勋章的搭配也是很重要的，所以在练一个人物前一定要先想好培养方向，再有目的地获得勋章。除此之外，建立一个强力的队伍也是很关键的，要考虑到各职业之间的搭配，这还需要多想一想。

《皇家骑士团》已经很久没有新作了，虽然本作比起系列前几作要简单一些，但作为掌机上的《皇家骑士团》，是不得不玩的。



顾家阳	终于攒到400元了，向着NDS又迈进一步了。
读者资料	男，16岁，江苏省南通市虹桥二中三（9）班



最终幻想战略版A

厂商：SQUARE ENIX 发售日：2003.02.14

《最终幻想战略版》（以下称FFT）是在PS上推出的一款经典的SRPG，它的销量在战棋类游戏中算是最高的了。《FFT》以《最终幻想》系列中的职业和怪物为基础，打造出一款优秀的战棋游戏。《最终幻想战略版A》（以下称FFTA）虽然在销量和综合素质上不如《FFT》，但作为GBA游戏，也是十分优秀的了。

《FFTA》中仍然是以《FF》系列中的职业和怪物为基础制作的，不过也有很多新加入的职业。本作中各职业的技能是靠武器上带有的技能来领悟的，这一点和《FF9》很相像。最受好评的技能搭配系统已经成为了《最终幻想战略版》系列的招牌系统了，在《FFTA》中，这一系统也被继承下来。玩家可以给角色进行转职，并且装备其他职业已经学会的技能，从而扩展了原有职业的能力，使有些职业更加多面化，充分体现了自由度，这也是这个系列最吸引人的地方。

和《FFT》不同的是，《FFTA》在职业方面有了种族之分，即便是相同职业，由于种族的关系，成长率也是不同的。虽然是想避免一些过于强大的职业技能组合出现，但在自由度方面却增加了一些限制。此外，也许是因为《FFT》中随便秒人过于爽快了，在《FFTA》中加入了法律系统，每场战斗都有一些禁止的武器或魔法，不过说实在的，这个系统还是很鸡肋。这个游戏不太依赖人物等级，关键还是要有好的职业技能搭配，组队也是很有讲究的，很值得钻研。

目前，《FFTA》的续作已经公布在NDS上推出，《FF12》中的人物也会加入。趁没出前赶快拿起GBA来复习一下吧，说不定到时联动能得到好东西。





超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 发售日：2005.02.03

《机战》从GB上的第一作发售，到现在已经有10年了，在这些年中，《机战》凭借着机器人动漫作品的人气已经形成了一个庞大的系列。从《第2次机战》开始，几乎每个作品中都有BANPRESTO的原创机体和原创人物，《原创世纪》（以下称OG）系列正是把这些原创机体和人物聚集在一起的作品。

玩过《OG》系列的玩家会发现《OG》系列的画面风格和GBA上其他几部的不一样，而且机体动作也比其他几作更流畅一些。《OG2》相比GBA上其他几部作品，算是比较有难度的，特别是熟练度的获得以及一些隐藏人物和机体的入手方法。《机战》的战略性相比同类游戏来讲不算高，上手也很容易，但是个FANS向的游戏。



现在《机战OG》TV版动画在热播中，PS2版的《OGS》也要在今年发售，趁着这股热潮回顾一下吧。



高级战争2

厂商：任天堂 发售日：2003.06.24

《高级战争》系列最初是在FC上推出的，名为《FAMICOM WARS》，由于在GBA上推出才叫《ADVANCE WARS》（以下称AW）。这个系列以现代兵器战争为主题，人物和武器都采用Q版造型，打造出了自己的风格，很受玩家喜爱。

《AW2》是GBA上的第2作，是由《火纹》的小组开发的，所以在游戏中不难见到《火纹》的影子。游戏是回合制战略的，各兵种之间存在相克关系，每个指挥官还有自己的技能，在战斗中活用这些要素很重要，十分具有战略性。《AW2》模式很丰富，不仅有适合新手玩家入门的一般难度，还有适合高手挑战的HARD模式和WARS ROOM模式。游戏中不仅内置了很多地图，还可以自己手画地图。一机多人的联机模式也是个十分体贴的设定。



这款游戏十分耐玩，喜欢近代兵器战略游戏的玩家别错过啊。

林超	天下玩友是一家，无论GBA、NDS还是PSP，都是我们心爱的掌机。
读者资料	男，17岁，江西省南昌市东湖区肖家路14号01信箱，330008



快乐足球

厂商：任天堂　　发售日：2006.05.19



《快乐足球》是2006年推出的一个足球经营游戏，这款游戏和《创造球会》等相比给人的感觉是有些低龄，而且比较简单，但实际上这款游戏的素质相当不错。

和同类游戏相比，简单的操作和系统是这个游戏的一个优点，即使是刚接触这种类型的玩家也能在很短时间内上手。游戏中可以通过买卖球员来组建自己的队伍，还可以设计球队的队徽和队服。球队中每个队员都有自己的特点，有的擅长进攻，有的擅长防守，有的擅长支援，这些特点在比赛中都是能体现出来的，除此之外，队员的能力在场上体现得也很明显。

既然有球队就要有训练，特训是这个游戏中十分有意思的系统。在比赛中会得到各种特训卡片，队员的能力就是通过使用训练卡片进行提升。训练卡片不仅可以单独使用还可以进行组合，组合出的特训也并不是简单的叠加，而是新的能力。收集所有特训组合也是游戏的一大乐趣。

游戏中比赛也是很有意思的，虽然人物都为Q版造型，但动作都有模有样的，头球、倒勾等，就连队员摔倒的样子也十分可爱。比GBA的《足球经理》更有代入感。游戏中杯赛、热身赛设定得十分全面，还可以和朋友进行通信对战。

GBA上足球经营类游戏不多，《快乐足球》是个非常好的选择。





马里奥网球A

厂商：任天堂　　发售日：2005.09.13

《马里奥网球》在GBC上就有表现不俗的素质，不仅有玩家熟悉的角色，而且还有人物养成系统，十分耐玩。《马里奥网球A》是掌机上的第2作，画面素质十分优秀，操作手感也不错。

游戏的玩法和GBC版大致是相同的，都是分为故事模式和对战模式。故事模式中主角是皇家网球学院的新学员，该学院培育出了上一届冠军，并且还有幸去了碧奇公主的城堡。剧情模式中玩家使用的是两名原创角色，通过平时和学院的同学和教练挑战或通过各种训练游戏来提高能力。训练用的小游戏也是非常有意思的，不仅可以提升能力，还可以进行高分挑战，可谓是一举两得。

在对战模式中可以使用马里奥、路易等我们熟悉的角色，还可以使用在故事模式中培养的角色。作为GBA上优秀的网球游戏，不玩一玩真是有点可惜了。





桃太郎电铁G 制作黄金卡组

厂商：HUDSON　　发售日：2005.06.30

相信大家小时候都玩过强手棋，大富翁类的游戏也没少玩，在GBA这类游戏虽然有不少，但好的却不多。《桃太郎电铁G》在这些游戏中可以算是相当不错的了。这个系列最早出现在FC上，到现在已经有近20部作品了。这个系列多数作品都是以日本作为舞台，里面有不少细节都能体现出日本的民风，在日本的人气很高。

玩家在游戏中要驾驶环绕火车，收购铁路沿线上的产业和各地名产，通过这些地方的收益来壮大自己的产业。游戏中还可以使用各种对自己有益或者是陷害别人的卡片，增强了相互竞争的气氛。此外，一些特殊事件也是十分有意思的，比如有怪兽突然袭击你的产业，你可以派出桃奥特曼和它战斗保护自己的产业。



由于是回合制，可以一机四人，即使有一个机器也能让大家一起感受游戏的乐趣。

滕雨青	大家一起祈求NDSL升级吧！
读者资料	男，17岁，河北省沧州市第一中学高一（17）班，061000



格斗之王EX2

厂商：PLAYMORE　发售日：2003.1.1

曾几何时，《格斗之王》（以下简称为KOF）系列在国内可以被称为街机游戏的代名词。无论走到中国任何一个城市甚至乡村的街机厅中都能见到它的身影。在手掌中体验KOF的魅力，其实在GB时代就已经可以实现了。“热斗KOF”虽然只能算是个外传系列，但却是第一次让玩家真正地将KOF的名角色们操控于股掌之间。而后来SNK在自己的掌机NGP/NGPC上开发的《KOF-R》系列，虽然人物依旧为Q版，但在手感和招式的判定上已经十分传神。只不过在键位不足的NGP/NGPC上进行游戏还是有些蹩足。离真正意义上还原街机版的KOF系列还有不小的距离。

可以说，掌机上真正的《KOF》系列还是从GBA时代开始的。2002年登陆GBA平台的《KOF EX》可以说是一款试验性的作品，虽然游戏在发售前做了大肆的宣传，并且游戏在画面表现上也的确体现出GBA在机能上较前一代主机的进化。但游戏在操作感和各种招式判定上制作之糟糕实在让KOF的FANS们大失所望。游戏更像是一款没有完成的半成品，厂商急功近利的制作态度让许多对本作给予厚望的玩家心灰意冷。一年之后，《KOF EX2》卷土重来，相比前一代发售前铺天盖地的广告轰炸，这一作的宣传显得低调了许多，但游戏的完成度之高可以让任何一位KOF系列的老鸟都叹为观止。将《KOF EX2》称为GBA上的最强格斗游戏也绝不过分。游戏在画面表现，操作判定的还原度上保持了相当高的水准。虽然静止画面较前作看起来没有明显的进化，但玩起来就会发现帧数有了明显的提高，更不会出现类似于前作中克拉克重拳无法接指令投这样的超级笑话。以街机版的《KOF2000》为原作制作的本作，无论是固有角色的各种招式还是他的援助效果，都制作得有模有样。街机上可以实现的连技，在GBA上也基本都可以实现。新加入的几个原创型角色，也拥有着不俗的实力，而且招式设定上也颇为用心，即使跟街机上的新作相比也绝不逊色。





街头霸王2X 复活

厂商：CAPCOM　发售日：2001.7.13

掌机平台一直都不是很适合格斗游戏类型，除了最主要的硬件机能的瓶颈，还有就是键位的不足。直到GBA的推出这样尴尬的境况才得到逐渐的好转。SF2X作为SF2系列的完结篇，各方面都拥有着超高的素质，无论是系统的严谨性还是画面的喧哗程度在当时都是首屈一指的。而GBA上的“复活”作为一款移植作，除了在画面和音效上有些许不关痛痒的缩水外，其它的表现都是可圈可点。尤其是操作感上的完美移植使得掌机上忠实再现真正的格斗游戏成为现实，利用GBA的通信对战功能与朋友进行酣战更是乐趣无穷。

作为最早登陆GBA平台的一款街机移植的FTG作品，本作为后来的同类型游戏树立了一个非常高的起点。以至于后面的诸如《铁拳A》、《罪恶工具》等同样移植自街机的名作在各方面都很难超越本作。这款游戏也是笔者GBA上最喜欢的游戏之一。



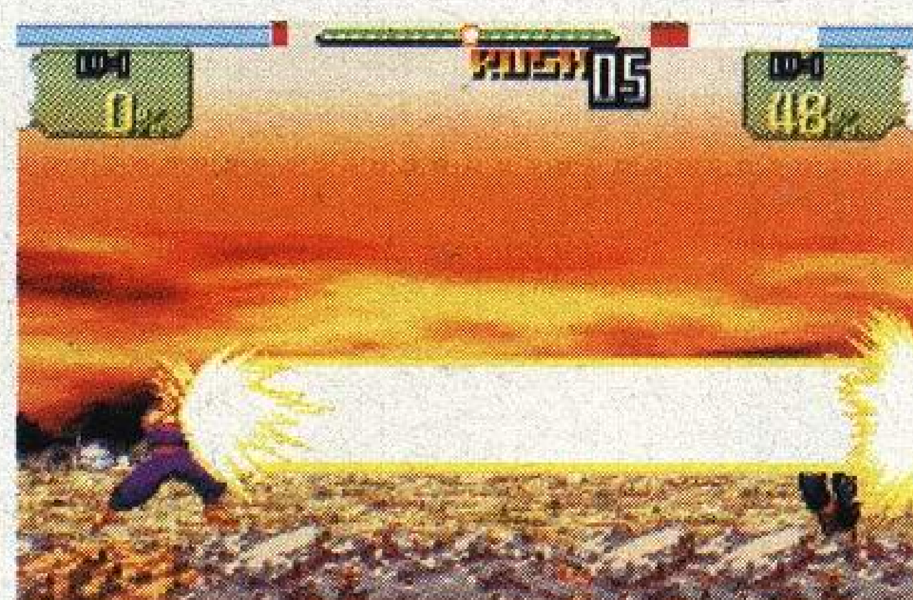


龙珠Z 舞空斗剧

厂商：BANPRESTO　发售日：2004.3.26

自从《龙珠》的动漫在欧美复活以后，业界就不缺乏《龙珠》题材的游戏。GBA平台自然也不例外，当初欧美厂商在GBA上制作的ARPG三部曲相信各位都有很深的印象吧。不过欧美厂商对这种日式动漫的理解和还原与我们东方人还是有些差距的。尤其是人物造型的改变实在是我们所不能接受。所以这款由日本厂商开发的《龙珠》格斗游戏，从一开始就获得了颇多玩家的关注。

本作的操作方面显得格外地简单，轻易就可以使出各种华丽的大招。但游戏的系统却制作得颇为严谨，甚至还加入了类似防御崩溃这样的设定。其中人物动作和必杀技的刻画上与原著十分接近。的确是一款难得的FANS向作品。在后来的DS平台上，我们再次见到了本作的续作，系统是以本作为原型并做了一些改良，加入了多人合体的必杀技，也是DS早期的一款素质不俗的佳作。



骆驰	我爱游戏！游戏我的人生！
读者资料	男，12岁，新疆乌鲁木齐市科学院子校七（1）班，830011

COOLEST GADGETS

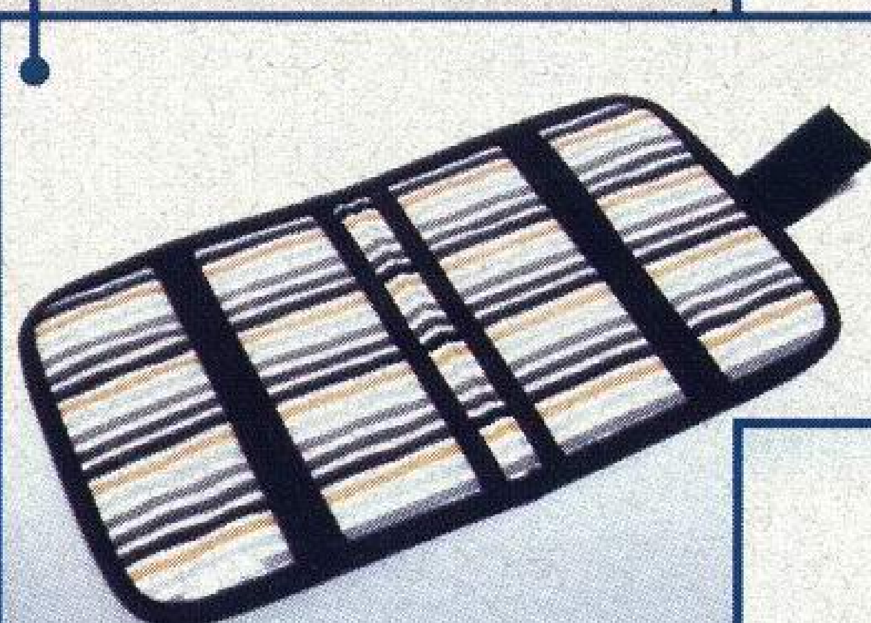
掌上周边街

NDS上《魔术大全》非常有趣，通过这款游戏还能学到一些真正的魔术。本期介绍制作公司Tenyo出品的两款周边，同样具有创新意识。

- 厂商：suono
- 价格：2980日元
- 尺寸：长11.1cm，宽10.0cm，高1.3cm
- 重量：35g
- 颜色：红点、白色粉红条纹、黑色条纹

这是一款使用棉料制作的NDS卡包，朴素的外表设计很像手工作品。卡包使用尼龙卡扣合并，打开后可以看到内部图案设计为好看的花纹。里面的布料是纯棉材料，柔软的手感不会磨损卡带。夹层中按格添加了橡胶，边缘也加入了1厘米左右厚度的橡胶。保证了卡包的坚固，并且折叠卡包也不会留下痕迹。卡包最多可以放入8个NDS卡带。每个口袋都使用透明的乙烯树脂制成，NDS卡放入后能够清晰看清卡上的贴纸。

内部结构



装满卡带



方便地放入卡带





不怕折叠

- 厂商：Tenyo
- 价格：730日元
- 尺寸：长11.1cm，宽5.3cm，高3.8cm
- 重量：66g
- 任天堂认证商品

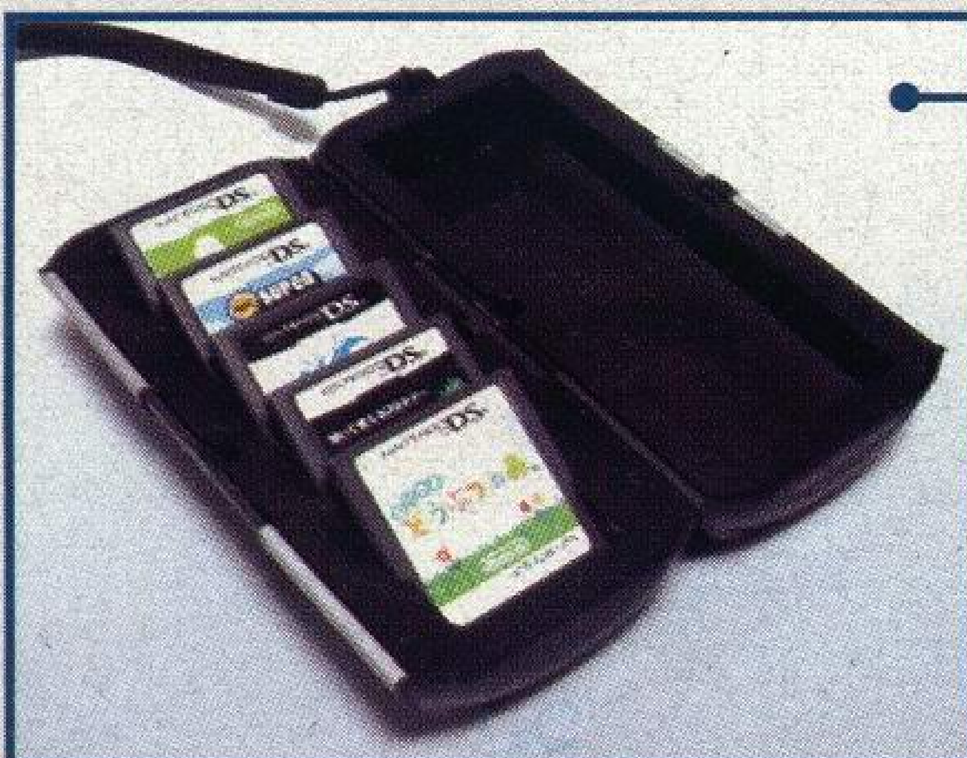




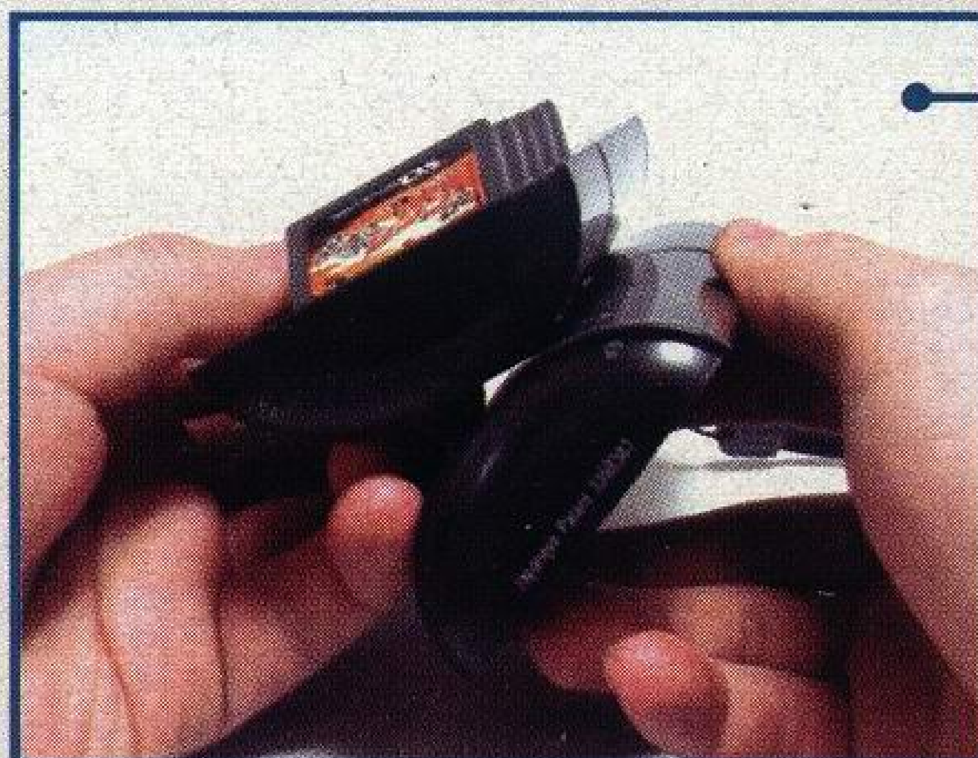
这款名字叫“魔术口袋妖怪”的NDS卡带圆桶比较有意思。因为除了使用卡桶存放卡带，还能够变换其上的图案。把卡桶打开后，内部能够存放5张NDS卡带。卡桶的连接处使用厚纸连接，和大多数卡盒180度打开的设计不同，把它打开后能够一直向另一侧转动。当开口转到另一侧时，卡桶外面的图案就发生了变化。卡桶外使用了任天堂授权的《口袋妖怪》角色造型，相信对玩家的吸引力是巨大的。



盘盒图案



装入5盘卡带



旋转卡盒变换图案





左侧类似NDSL的是卡盒

正反造型





装入NDS卡带

- 厂商：Tenyo
- 价格：680日元
- 尺寸：长3.9cm，宽7.1cm，高1.7cm
- 重量：24g
- 颜色：白
- 任天堂认证商品

这是一个以假乱真的NDSL周边。周边在哪里？甚至有些让人摸不着头脑。摆在NDSL旁边的那个小"NDSL"就是所谓的周边了。它可不是"NDSM"，而是一个外形奇特的NDSL卡包。虽然是个"假冒产品"，但是小NDSL卡包上的细节一览无余。无论是音量调节开关，还是电源开关，甚至背部的电池位置也刻画了出来。小NDSL卡包上屏为永久显示的贴纸"画面"。下屏为镂空，从底端插入卡带后，上屏"显示"出卡带上的贴纸。看上去就像下屏的画面一样，非常有趣。

NDSL主机包我们已经见过太多了。很多包的造型几乎相同，只是制造材料有所区别。这个包的造型不算奇特，素材使用的是尼龙，表面是针眼粗的布料，厚度约为5毫米。背部经过加工很容易折叠。打开后一侧有3个NDS卡带包。另一侧固定了两条布带，用来固定NDSL上屏。另外，上方还有一个触笔的插槽，方便触笔的拿取。这样一来，把NDSL放入包中，打开就可以玩游戏，而不用将主机完全取出了。

- 厂商：Gametech
- 价格：1280日元
- 尺寸：长14.1cm，宽9.7cm，高2.6cm
- 重量：67g
- 颜色：淡蓝，粉红，象牙，棕色



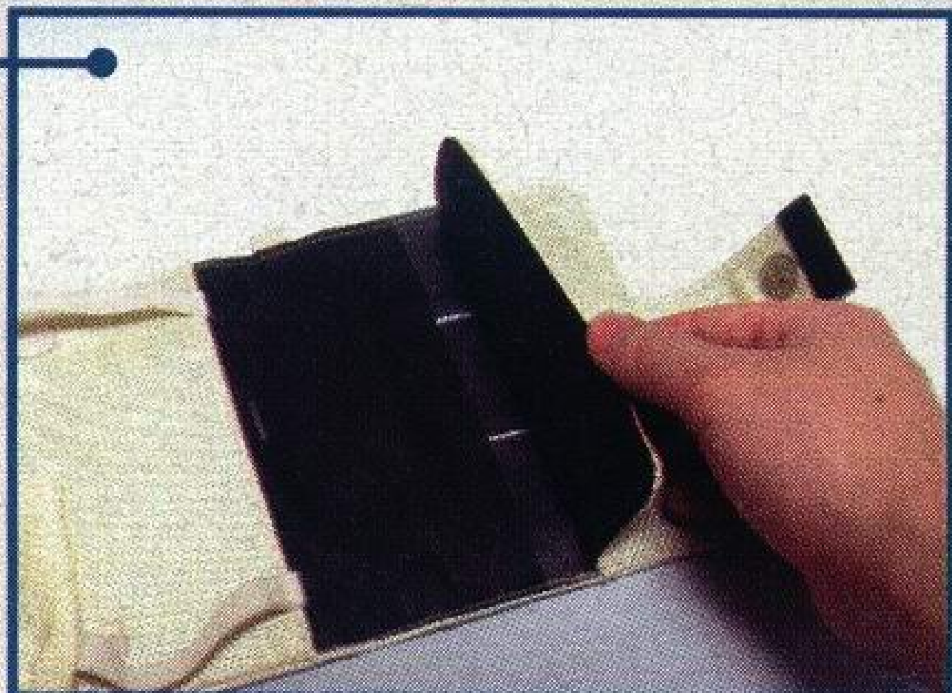


质朴的造型

打开后的样子



将NDSL固定在里面





还能存放NDS卡带

AK+SCDSEZ5R4横向评测

文/YYJoy.com YY评测组：沧蓝

市场分析

评测开始前请恕我阐述一下目前DS烧录卡的市场情形，如果你已经了如指掌的话，请跳过此段吧。众所周知DS有两个卡槽，位于机身上方的slot1卡槽（也就是DS卡槽）以及机身下方的slot2卡槽（也就是GBA卡槽）。

当烧录卡刚开始崭露头角的时候，市面上是清一色的slot2卡。而slot2卡又分两种：DS用的和DSL用的。很明显，DSL专用的slot2卡具有不突出的特点，但是无法用在普通DS上。那么slot1卡到底有些什么好处呢？最明显的便是可以更纯粹的方式来模拟游戏，比如slot1卡可以以待机。从宏观的角度而言，slot1卡普遍较slot2卡的游戏兼容性更高。尽管如此slot1卡也有不可忽视的缺点，最大的缺点就是：目前为止所有的slot1卡均不能玩GBA游戏！也许以后会有改变、但至少目前为止，还没有哪家厂商透露过会有支持GBA游戏的slot1卡上市。另一缺点是由于slot1卡比较新，所以有很多自制软件无法运行。当然了，这个是完全可以通过时间来慢慢赶上的。好了，简单地介绍了一下市场后，让我们开始评测吧。本次评测的主角是SCDS、EZ5、R4以及新版本的Acekard（现在的新名称是Acekard+，简称AK+）。

SCDS EZ5 R4 AK+及其游戏模拟模式

SCDS（Supercard DS ONE），Supercard制造。截至目前为止（2007年1月23日），它是市面上唯一支持全部三种模拟模式的烧录卡。具体我稍后会谈到。

EZ5（Ezflash V），Ezflash制造。

R4 GBAlpha OEM。几乎和M3 DS Simply相同，但两者的内核无法通用。

Acekard+ ，Acekard制造。新版本同时支持原来的AKFS文件系统和通用的FAT文件系统。以下表格展示了这些烧录卡支持的模拟模式。EZ5目前正在开发动态补丁模式。

	SCDS	EZ5	R4	AK+	Slot2卡
CLEAN ROM硬件模拟	是	是	否	是	否
CLEAN ROM动态补丁	是	否	是	否	否
软件转换	是	是	否	否	是

CLEAN ROM硬件模拟：可以被认为是目前兼容度最高的模拟方式了，理论上达到100%的模拟度。

CLEAN ROM动态补丁：如果我没记错的话，这个模式是由R4开启的。和传统的软件转换模式不同，动态补丁不用用户介入，而是由内核在运行游戏时自动打补丁。这样的话操作方面便与硬件模拟无异了。唯一需要注意的是要经常更新内核——如果你要玩新游戏的话。

软件转换补丁便是和slot2卡一样的“传统方案”。你需要在电脑上安装厂商提供的软件，对ROM进行转换，然后才可以用。这种方式几乎没法达到100%模拟度，但是可以通过经常更新软件（不断的bug修复和更新）来保持。

我的选择

购买烧录卡前，我对当时市面上的slot1卡做了些研究，包括AceKard、DS-X、SCDS、

张衡	生命不息，游戏不止。
读者资料	男，28岁，天津市汉沽区东风楼2单元303室，300480

EZ5、R4和N-Card。

Acekard被排除，因为当时的AK仅能使用自己的文件系统。当然这不能说是坏事儿，但我也许会需要在卡上放些其他东西。这样的话难道要我每用一台电脑就装AK的软件吗？所以AK不适合我。时过境迁，Acekard现在推出了新版本，而新版本除了与老版本一样支持独有的AKFS外，还增加了与SCDS/EZ5一样的FAT格式！

DS-X被排除，因为价格实在是太夸张了。尽管硬件方面是挺有特色的，比如集成USB接口。

R4被排除，因为我不喜欢它的软件界面。另外动态补丁模式也意味着需要频繁更新内核来获得游戏兼容性。

N-Card被排除，因为这玩意儿太怪异了。并且当时有很多用户都反映有bug（比如I/O错误之类的）。

如此，最终只有两款烧录卡符合我的要求——SCDS和EZ5。

那么就让我来比较一下SCDS、EZ5、R4和AK+吧。

硬件与包装

下面是EZ5（左侧）和R4（右侧）的包装盒。可惜SCDS因为买了有些日子，所以包装盒已经扔了。不过，SCDS的包装盒与EZ5的惊人地相似。



包装盒都很简约，我很中意。SCDS和EZ5的包装盒内就一张卡而已，R4的话虽然价格便宜却附赠了许多配件哦！有一副黑色的外壳（给黑色主机的玩家使用）、一张上有内核的光盘、一条handstrip、一个TF卡读卡器（评测后面有这款读卡器的速度测试）以及一个卡盒（我没有，JS说缺货还是什么的）。

而AK+的新包装盒内有四种颜色的彩壳（白、深蓝、冰蓝、粉红），堪称是目前为止市面上所有slot1卡中颜色最全的了。另外还有一本不错的使用说明，看上去要比什么都没有的SCDS和EZ5敬业一些。





四款烧录卡全家福（从左到右分别是EZ5、SCDS、AK+和R4）：从左到右分别是SCDS、EZ5、R4以及R4的黑色外壳。

如照片中所示的，SCDS、R4和AK+均为上放插卡，而EZ5则是侧边插卡。至于哪种更好也是见仁见智了，个人认为上面比较方便，而侧面比较隐蔽。

硬件方面我觉得 R4 > SCDS > EZ5 > AK+。

虽然R4最便宜，但做工的确是非常好的，再加上送黑色的外壳，不拿第一说不过去啊。至于余下两款，我认为SCDS > EZ5，是因为我手上的两张卡质量都差不多，略逊于R4。但是，SCDS和R4的TF卡都是弹出式的设计，唯独EZ5是手动式的——取出TF卡时要手动拔出来，SCDS、R4和AK+则是按一下自动弹出来。而弹出式的三款卡，就我自己手上的这三张而言：SCDS > R4 = AK+，理由是R4和AK+都有点紧。再来说AK，刚拿到手时没啥感觉，因为做工什么的都很不

错，但和其它卡一比较后就出现一个严重的问题——AK+的厚度要比其他卡厚！

AK+左侧有凸起的一大块！因为这块凸起，所以它比其它三款卡都要更厚。插入DS时比较紧但无大碍，可是，当你再按一次想要让卡弹出时，卡会卡在一半的位置，需要你用手拔出来！这点实在是非常遗憾。

这些slot1卡都是要用MicroSD（TF)卡的，所以下面就让我们来看看读卡器的速度吧。我用了原本买的川宇和大水牛读卡器，另外还有PNY的碟中谍，以及R4送的读卡器。从评测结果来看R4的读卡器属于比较慢的。





评测工具为ATTO Disk Benchmark v2.02，TF卡为日产Kingston。R4读卡器的速度还是偏慢，不过再怎么说也是送的，况且R4的价格已经挺厚道了，不能要求太多。如果需要高速传输速度的话建议另购一个读卡器。

TF卡的选购

买slot1卡不买TF卡是没法玩游戏的（DS-X等内置闪存的除外）。MicroSD即Transflash，简称TF卡，在市面上主要分为日产的和台产的两种。

千万要注意，为了获得100%的游戏体验，请一定要认准日产的TF卡购买！很多游戏非日产卡不能玩（比如恶魔城）。原因有两种说法，一种是扇区说，即台产的卡由两个扇区组成，跨扇区会造成游戏异常；第二种说法是速度说，即台产卡的速度要比日产卡的慢。区分日产台产的方法是：日产卡的卡面印有“SD-C01G JAPAN”字样，并且格式化后容量为982MB。而台产的则无此字样，格式化后容量为952MB。

软件与界面

如果你问我买烧录卡除了游戏兼容性外，最重要的是什么，我会说是软件界面。而正是因为这个，所以我当时才下决定买SCDS了。

EZ5的界面



界面可选择中文或英文，也可以设置或检测TF卡的速度。总的来说EZ5的软件界面算不错的，但如果和下面的来比较的话。

SCDS的界面



SCDS没有像EZ5那样用双屏来显示，而是聚集在下屏幕。下拉菜单可以点击，如图所示SCDS也能选择中文或英文。文件信息显示，是个弹出式的窗口。个人认为如果做成像EZ5那样的显示在另一屏幕会更好点。

R4的界面



个人不太喜欢R4的界面，虽然很简洁，但对于本身作为半个美工的我而言，这界面太简陋了

些。另外，中英文的内核都对应一种语言，不能选择（比如我给朋友买的这两块都是中文版的，无法使用英文界面）。

AK+的界面



下屏显示目录，上屏显示文件信息。我很喜欢AK+的界面，个人觉得仅次于SCDS。另外个人感觉下屏目录上屏信息的显示方式也比EZ5/R4的上屏目录下屏信息和SCDS的单屏显示来得更为人性化。对我而言稍微有点遗憾的是最新发布的支持FAT格式的内核暂时还没有发布英文版。

Slot1卡暂时对自制程序的支持度没有slot2的好，比如之前出的War3 TD游戏便没法在这些slot1卡上运行。不过，我相信这个情形很快就会有所改观的，比如War3 TD最新发布的0.3版已经支持slot1卡了（我已经在SCDS上测试过了）！而且类似Moonshell这些“必备”软件都对slot1卡支持得很好。SCDS和EZ5的内核甚至都是基于Moonshell开发的，在菜单里直接就能播放MP3和视频。

文件格式 AKFS vs FAT16 vs FAT32

Acekard是第一款号称100% CLEAN ROM支持的slot1卡，得益于它独有的AKFS文件系统。AK+采用FAT的话也同样不可避免地遇到了挑卡的问题，并且问题的严重性超过我的预期（这个会在稍后的挑卡问题指出）。所幸的是，如今TF卡价格天天都在下调，1G的日产TF卡只要80元左右，再买一块也无妨。

论坛上经常会遇见玩家询问，TF卡应当是格式化为FAT16（即FAT）好呢还是FAT32好。对此我查过相关资料，具体的技术语言我就不阐述了，结论就是用FAT16好，簇的大小用默认就可以了。如果你已经格式化为了FAT32也没关系，因为两者说实在的，在1GB左右容量的情况下性能差别不是很大。

游戏兼容度

事实证明CLEAN ROM硬件模拟是唯一完全提供100%兼容度的游戏模式。既然如此的话为何我们还需要其它模式呢？因为硬件模拟模式无法完成一些附加的功能——比如软复位。另外硬件模拟的时候，SCDS和EZ5分别将存档储存于电容和NAND闪存，而其他模式则可以直接储存在TF卡上。

注意：NAND闪存的好处是永久储存不掉档，坏处是有使用寿命限制（大概是擦写1万次左右？）。而电容的好处是没有使用寿命限制，但是资料只能保存10到15天。所以必须时常开机让烧录卡自动将存档备份到TF卡上。

尽管R4不是硬件模拟，但由于R4开发团队的努力和内核的快速更新，使得R4在游戏兼容性方面不逊色于其他三款CLEAN ROM烧录卡。SCDS、EZ5和AK+不需要通过更新内核来增加游戏的支持度，但是保持用最新的内核总是好事儿。比如SCDS前几天才刚发布了新内核，支持了和R4一样的动态补丁模式，尽管SCDS的动态补丁模式还处于beta阶段，很多bug。

对于游戏兼容性，我认为四款烧录卡是打平手！不过，如果你想要有更多的选择的话，自然是SCDS比较优势了。就说我自己吧，我在1GB的TF卡上存放了20个游戏，如果用CLEAN ROM的话是放不下的，一定要转换并裁减ROM，并且SCDS是目前这四款烧录卡中唯一一个完美支持软复位的。

挑卡问题

所谓的挑卡，一般是指部分游戏只能在高速/日产卡上才能完美运行，而在低速/台产卡上运行的话会产生白屏、黑屏或死机等现象。

测试期间，发现AK+在FAT模式下与台产Kingmax（Kingdisk系列）不兼容！症状为无法进入Acekard+界面（黑屏），按START键进入也无效。日产PNY则一切正常，并且速度可以设置到最高的3（最低的是16）。

这也再次地提醒我们：切记一定要为您的烧录卡配备一款日产的TF卡！

内核更新速度

注意：这个表格只代表内核的更新速度，而更重要的——内核更新质量，则见仁见智了。除

了R4外，其他三款均无需通过更新内核来提供对游戏兼容性的修正和更新（特指它们的Clean ROM模式）。表格更新于1月24号（AK+的内核更新历史由于不全所以就不陈列了）。

	内核首发	更新次数	时间跨度（至24/01/2007）	最新内核	更新勤快值（更新次数/时间跨度*100）
SCDS	15/12/2006	2	40	20/01/2007	5
EZ5	19/12/2006	6	36	11/01/2007	16.67
R4	17/12/2006	6	38	13/01/2007	15.78
	Initial Kernel	Update Frequency	Time Period (Till 24/01/2007)	Latest Kernel	Workrate (Update Frequency / Time Period * 100)

截止于2月1号目前四家的最新内核分别为：

SCDS：0120版

EZ5：1.33版

R4：1.06版

AK+：1.12+版

关于软复位功能

（基于以上所列内核）

SCDS通过传统的转换模式，可以实现完美软复位。

EZ5没有软复位功能。

R4的软复位功能尚处beta测试阶段，bug众多。

AK+只支持Clean ROM，所以没有软复位功能。

你必须知道的事实

SCDS拥有三种模拟模式，EZ5两种，R4一种，AK+一种。

R4比其它三款便宜。

R4附送许多配件，其它两款没有。

AK+同时有白色、黑色、深蓝、冰蓝和粉色外壳；R4同时有白色和黑色的外壳，其它两款只有黑色。

R4只提供一种语言（取决于内核，中文对应中文，英文对应英文），其它三款均提供中英文双语（AK+最新的内核暂时只有中文和日语）。

EZ5的TF卡槽位于侧面，其它三款位于上方。

AK+要比其它三款卡更厚。

AK+除了FAT外还支持独创的AKFS文件系统。

笔者的个人观点（主观）

SCDS的界面设计更优秀。

AK+的双界面排版更优秀。

R4的做工更优秀。

EZ5的软件更新比较快。

R4暂时还没提供官方论坛。

总结

我的观点是否偏心这个是看官您说了算，但我尽量让客观的数据保持公正。尽管如此，不得不承认我几乎所有的时间都是用SCDS的，其它三款烧录卡只是为了评测稍微用了一下下。

我的推荐如下：

如果你看中性价比的，我推荐R4。

如果你希望多点模式选择，我推荐SCDS。

如果你要求软件更新得快，我推荐EZ5。

如果你即要求性价比又要求CLEAN ROM的，我推荐AK+。

请注意，世界上没有最好的东西，只有最适合你的东西。

关于笔者

咳，我不常玩游戏，基本上也就偶尔玩玩DS而已。但这个应该是无关痛痒的，评测还是评测。我住澳大利亚，这次回国运气很好，正当slot1卡的缤纷上市，又恰巧YYJOY这时候办全民公测的活动。免费的EZ5和Ewin震动卡，哈哈！作为一个网站开发工程师和美工，我常常接触软件和网站的界面设计，所以对软件界面比较挑剔。



AK专栏



文件系统

曾经最让acekard饱受非议的就是acekard的文件系统。旧版的acekard只支持AFKS格式，我们要拷贝游戏进TF卡，还要用专门的AK Manager软件来进行传输，这点确实不太方便（曾经有位朋友带着自己的小N来我这里玩，结果当时我用的是SC卡，电脑里没有他的AK Manager，当时又不能上网，几个新的游戏也不能传给他，造成两人联机不能）。然而现在，acekard+也支持了直接“复制”“粘贴”的简便操作，使得一群“ctrl+c”“ctrl+v”的狂热分子有了用武之地。

对于原来的AFKS系统，我想说的是：其实如果你熟悉了它的使用，对于格式化TF卡，管理rom，安装DIY软件等等还是有一定便利的（毕竟有选择总比没有选择的强）。另外，就像前面提到的一样，由于支持自建目录，使得TF卡的管理更加方便和简捷，进入acekard+的系统界面也十分清楚。当然，system目录还是要放在TF卡的根目录下的。至于其它目录，大家尽可以发挥自己的创造力，中英文随意（不知道有没有人用日文的……）。

游戏功能

在Acekard刚问世之时，所宣传的就是兼容性好，所有的Rom都可以“大小通吃”，现在又支持了新的FAT格式后，acekard+是不是还保留了原来的最大竞争力呢？我觉得这个必须通过完整的测试才能证明。限于时间和人力的关系，我没办法测试所有850多个rom，只挑了几个个人比较喜欢的以及引起“骚动”比较大的rom测试了，结果如下：

《恶魔城 遗迹的肖像》（YYJoy汉化版）——完美运行及存档（因SC问题错过此作的某恶魔城fans狂欢泪奔中）

《任天狗 达克斯犬和伙伴们》（YYJoy汉化版）——完美运行及存档（大家一起来养狗狗吧，俺家阿花诚征女友中）

《三国志大战DS》——完美运行及存档（疯狂收集全卡片中：大、小乔姐姐，尚香MM快出来吧）

《右脑达人爽解！找茬博物馆》（汉化版）——完美运行及存档（唯一一个从买来IDSL开始就常驻烧录卡中未删的游戏飘过）

《节拍特工》——完美运行及存档

总分：9+/10（没有评10分是因为秉着诚信原则，我对以后一些未出游戏acekard+是否能直接支持不能妄下结论）

自制软件的支持

当初因为AKFS的格式原因，acekard对于一些常用的DIY软件，例如moonshell、imageview等都支持得不是很好，现在在换了新的FAT格式后，acekard+的情况又是怎么样呢？我测试的是Moonshell 1.6正式版，比起原来老版本的acekard只支持Moonshell 1.4版本，新的acekard+已经能支持Moonshell 1.6正式版，因此也就能支持播放DPG2版本的电影，这无疑是一个很大的惊喜。另外，它对于图片、MP3和文本文件都能良好支持。

另外，这里有两个小小的使用心得提供：

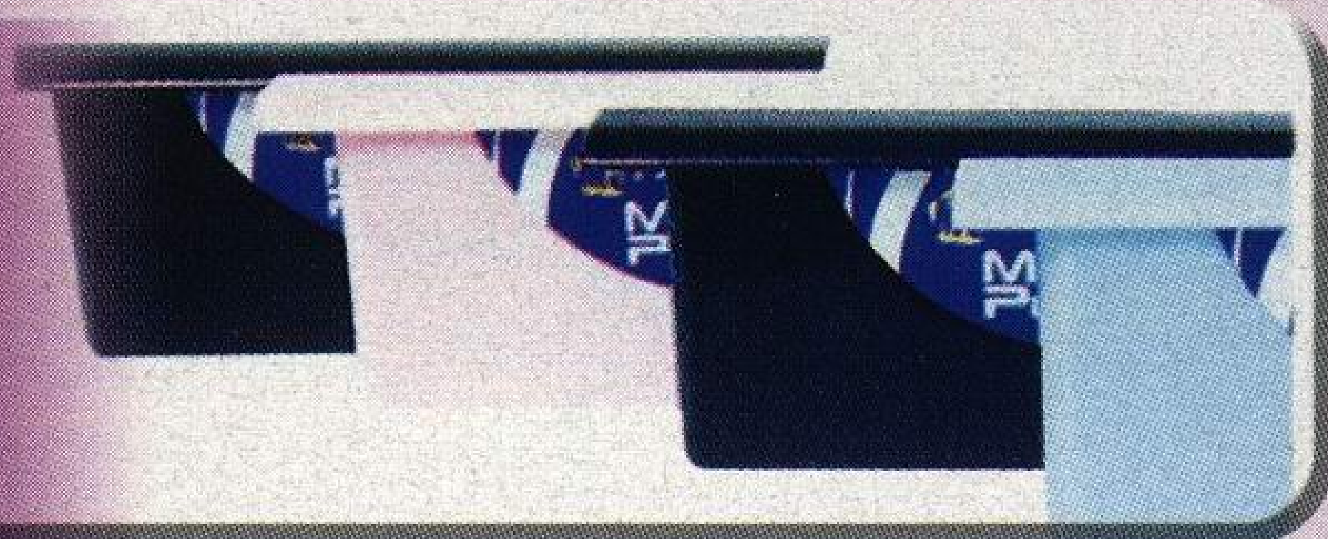
1、有部分玩家反映用acekard+看dpg2电影有卡顿的现象，这个可能和moonshell的版本有关系，有问题的同学可以去下载一个优化版本。

2、关于skin问题，可能有些“初心者”不太会换skin，而有的moonshell的skin确实不咋地，其实你可以找个喜欢的moonshell版本，下载来后用喜欢的skin文件夹覆盖优化版本里的同名文件夹就可以了。

本文节选自YYJoy.com论坛全民公测活动huwm《凤凰涅磐，浴火重生——新版ACEKARD之测评》。



M3专栏



电影卡最新动态

“影音魔力盒”影视下载服务确定在2007年3月28日正式推出，拥有电影卡M3/G6系列产品的动漫迷们有福了，不仅可以免费下载到各种精彩的日本动漫资源，而且所有片源均经过严格检查校验，画面及声音的档次都相当之高，不少动画还配有官方的国语配音供选择，绝对是精品中的精品。对白字幕方面，为配合掌机屏幕观赏，文字显示采用了高对比色的大字幕，这些为用户提供的便利凝聚了各种努力得以实现。还有许多动画中的画面和影像特点，也都是电视台放映时未曾出现过的，绝对值得观看和收藏。“影音魔力盒”作为GBalpha公司推出的新品G6/M3DS Real保驾护航的法宝，自然是电影卡今年的核心工作，也是最让业界期待和激动的亮点，那么就让我们一起来等待品尝这份大餐吧。

“影音魔力盒”增值服务的推出，是一次革命性的变革。它打破了以往厂商仅对产品自身功能进行改良的单一服务内容，使服务向功能运用化方向拓展，进一步增强了产品的核心竞争力。毫无疑问，“影视”将是GBalpha今年推广的核心，在上期报道里，GBalpha已经介绍了“影音魔力盒”的计划和用途，并将其定义为产品差异化服务战略。如今，此项服务就要正式开始运行了。

另外，除了已经提供的电影下载所使用的视频格式外，GBalpha将秉承自己一贯的发展原则，对影音格式进行全面的开发，基于MPEG画面压缩技术推出NDS专用视频格式DSM1.0，未来，GBalpha还将推出基于MPEG-2的通用编码标准DSM2.0，将DSM视频压缩技术从低到高覆盖全系列产品，为用户提供更多选择。随着掌上数码产品的高速发展，越来越挑剔的用户对掌机的画质和品格要求也越来越苛刻，DSM不仅要具备优异的画质，还应拥有功能强大的视频导航功能才能够满足未来的发展需求。DSM能够为用户带来直观的界面导航，必将提高操作的方便性。

过去，人们谈到电影卡产品时，更多想到的是G6/M3的游戏功能，“影音魔力盒”的推出将使G6/M3产品在用户心目中的形象焕然一新。随着DS端烧录时代的到来，Clean ROM支持已经不再是DS烧录卡的亮点，可以说，GBalpha采用影视和增值服务的差异化战略更能够体现出产品应用的广泛前景。

全新的理念，全新的主题，全新的技术，全新的产品……GBalpha的电影卡产品已经为迎接新的挑战而做好准备，蓄势而发，成就未来。

“影音魔力盒”常见问题解答

1、电影下载都支持电影卡的哪种型号产品？

答：除了M3DS Simply以外，其它型号都可以使用“影音魔力盒”提供下载的DSM和GBM视频。

2、我用的是GBA主机，能看“影音魔力盒”中的电影吗？

答：“影音魔力盒”为每部动画均提供了适合NDS观看的DSM视频和适合GBA观看的GBM视频两种影音格式的专门下载，只要使用GBA卡带插槽接入型号的产品就可以在GBA主机上用GBM格式来欣赏影片。

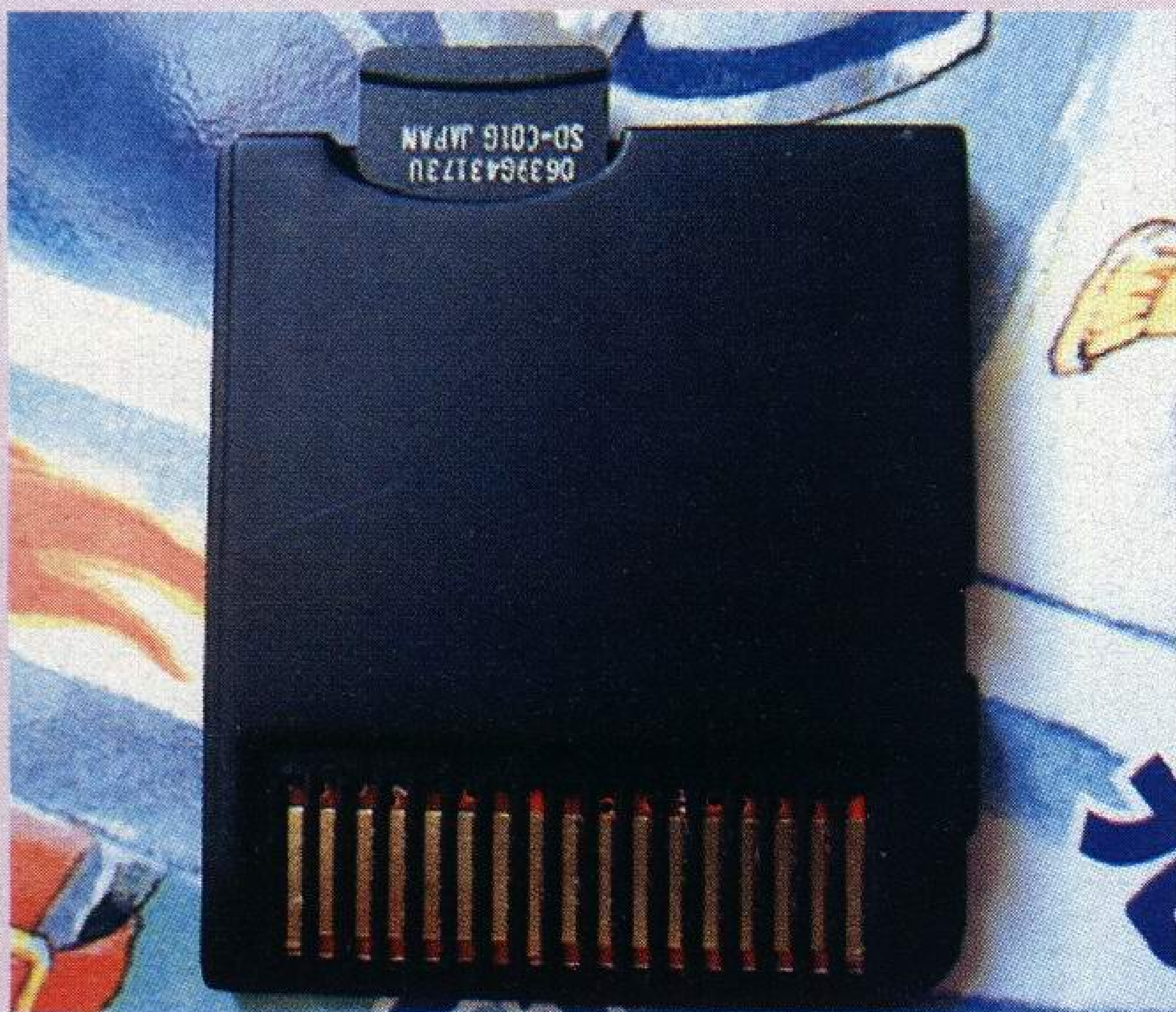
3、“影音魔力盒”的影视文件下载速度如何？有什么要求和限制？

答：影视下载均为免费形式，且无须注册会员即可下载，非常方便。下载速度每个IP限制10个线程同时下载，每个线程限速最高100KB/S。根据用户本身接入英特网的带宽和网络节点的不同，可能不能达到最高速度。推荐使用网际快车工具进行下载，以便实现多线程传输和续传功能。下载后的文件需要解压缩，提取密码在每个下载页面中有相关信息提供。需要的玩家请自行查阅。



SC专栏





拿到卡的第一眼，看到的当然是它的包装了。而当我看到这个包装的时候，我无法抑制自己的情绪，含着眼眶中的泪水，忘情地嚎叫着：“伟大的SC的SLOT-1端口的烧录卡，它的包装继承了SC烧录卡的优良传统，这一刻，SCSD、SCMINISD、SCL在它身上灵魂附体。它不是一个卡在战斗，它不是一个卡！”

真的是这样，SCDS的包装一如它的前辈们一样，一个纸盒里面一个卡托，然后一张卡。面对这个包装，我不得不发发牢骚了。在烧录卡竞争日益白热化的今天，SC却依然以它的老面貌示人，未免稍显诚意不足。看看R4那些大礼包一样的赠品，再转过头来看看SCDS，让人恍然间有了吃亏上当的感觉。固然是羊毛出在羊身上，SCDS这样的包装应该也是出于节省成本的考虑。但是作为一个普通消费者的角度来说，多花了100块钱，换来的产品却是连赠品都比别人少，心里肯定有疙瘩。这应该也是R4大卖的原因之一吧。写到这里，我突然想到，SC的产品之所以出现盗版卡，除了因为畅销之外，莫非和它的包装也有关系？因为这个包装实在太容易盗版了……综上所述，包装拿到手的第一感觉，只能说没有任何出彩之处了，比较遗憾。

让我们看看里面的卡带吧，毕竟这才是最让人关心的部分。平心而论，卡的质量还是比较让人满意的。外壳的塑料质地较为坚硬，给人不易损坏的感觉。外壳的颜色比正版卡的颜色要深，触感不如正版卡来的好，摸上去的感觉很像夜市卖的仿真枪（这是什么比喻啊……）。个人感觉正面的贴纸比较失败，让人丝毫没有高档的感觉，怎么看怎么像三无产品。不过，确实比星战的杂兵来得好看……TF部分在卡上方偏右的位置，采用的是弹出式的设计，弹力的强度适中，非常好用。这个地方有必要说一下，SC早期的产品像SCSD、SCMINISD均采用的弹出式的设置。个人感觉这个设计非常赞，不需费许多力气便可以将卡取出。可到了SCL、SCLR时代，载体变成了只比头皮屑大一点的TF卡（这又是什么比喻啊……），反而取消了弹出式的设计了，这可苦了广大的SC玩家。因为没有合适的握点，本身TF就难以取出，再加上SCL系列卡TF部分非常紧，让大家取出卡变成了一件非常困难的事情。于是乎，镊子、大头针、指甲刀之类的齐上阵，忙得不亦乐乎。我的一位朋友的办法是先抠出来一小部分，然后用牙咬出来……通过他不懈的努力，现在他的TF卡已经从四边形变成了五边形（请大家自行想象），居然还能用……言归正传，厂商恐怕是幡然悔悟，终于在SCDS上恢复了弹出式设计，实在是大快人心啊。

卡的四周有轻微的胶水溢出的痕迹，不过总体来说不影响美观。轻微的毛刺还是有几处，但是被我用指甲给刮平了（一阳指？）。在插入NDSL的时候感到有轻微的阻力，不像正版那般顺畅，简单目测应该是因为SCDS宽了那么一点点的缘故，但是不会影响使用。卡插入NDSL里面没有突出，和机器非常贴合，不仔细看就以为是正版卡。经常听说的接触不良情况在我手中的这块卡上暂时没有出现，不过在金手指背面的上下两部卡壳结合的地方不是很美观，有较大的缝隙，感觉像临时拼凑在一起的。

本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动yagamifei《我和SC DS的幸福生活》。

刘敏慧	看《掌机迷》玩游戏，不看不玩，一看必玩。
读者资料	男，16岁，广西扶绥县西新兴街15号，532100

EZ专栏



存档机制

EZ5的存档机制是硬件Flash芯片模式。它使用了一块4M的存档芯片，从硬件上实现了对2M和4M Flash这两种类型存档的完美支持。但是，对于4k、64k、512k EEPROM这三种存档类型，EZ5只能通过CPLD模拟EEPROM来实现，用FLASH代替EEPROM。由于EEPROM是按照字节进行读写、无需预先擦除，而FLASH是按照256字节块进行读写并且需要预先擦除。所以FLASH 10万次的寿命在CPLD模拟EEPROM的过程中会进行大量的读写操作，并不是一次存档只读写一次，对存档IC芯片的损耗存在一定的隐患。由于使用了Flash芯片进行存档，存档安全，不需电池，但是存档的备份和装载比较慢，记录时间比较长。

由于Flash芯片只能保存一个游戏的存档，因此，当我们用EZ5进行不同的游戏时，会有一个存档芯片和TF卡之间的存档交换操作，它是这样实现的：存档在游戏过程中先被保存在FLASH芯片中，在下次开机进入Moonshell前，存档再自动保存到TF卡里面。在进入游戏前，再由TF卡写入到存档芯片中。也就是说，只有当下次正常开机后，这次游戏的存档被写入到TF卡中。

不同的游戏存档大小也不同。很高兴地看到一点，TF卡内的游戏存档大小是同游戏存档本身相对应的，有4k、64k、512k、2M、4M等。但是，让玩家在每次载入游戏前自行判断ROM的存档大小显然是不现实的。因此，EZ5现在的做法是：将所有游戏的存档制作成一个存档列表ezsave.lst，这个存档列表官方定期更新。因此，玩家在玩旧游戏时无需考虑存档的大小，EZ5能根据存档列表自动选择。在官方保证所有存档大小数据正确的前提下，这是一个很不错的办法。但是，如果玩家需要玩最新的游戏，或者官方的ezsave.lst出现差错，玩家就不能正常存档，除非修改存档列表。这个问题，EZ官方也考虑到了，所以，EZ5可以利用L+X或者L+ Y来修改ROM的存档大小。只是不知道为什么，在dsl端对ezsave.lst进行修改时很容易出现错误，导致存档格式错位，ezsave.lst彻底损坏。于是，所有的游戏存档都没有了。这个现象，官方称之为大面积存档偏移。为了避免这个现象，在最新的测试版内核1.34中，EZ5设定不对存档列表文件进行写操作，无论你怎么调整存档格式，仅仅只在本次开机过程中有效，换句话说，存档列表在dsl端设成只读，无法通过dsl进行修改，这种做法显然有利有弊：好处是再也不会有大面积存档列表丢失，存档格式错位，但是，不在列表中的游戏每次玩时都得设一次，存档列表得每天更新，每天下载。在我写这篇评测的时候，EZ官方还是没能确定最新内核的存档列表解决方案，正在官方论坛上开展关于存档操作的最终投票。

存档继承

EZ官方称，只要是.sav的存档，不管以前由什么烧录卡生成，都能被EZ5继承。测试发现，EZ5的存档继承做得确实很不错，只是对个别游戏存在BUG。

测试用的存档由SuperCard Mini-SD生成，存档包括：

0039 – Another Code – Futatsu no Kioku (J).nds 汉化版–双重记忆

0083 – Osu! Tatakae! Ouendan (J).nds 日版–应援团

0168 – Mario Kart DS (U).nds 美版–马里奥赛车

0305 – Unou no Tatsujin – Soukai! Machigai Museum (JP).nds 汉化版–右脑达人

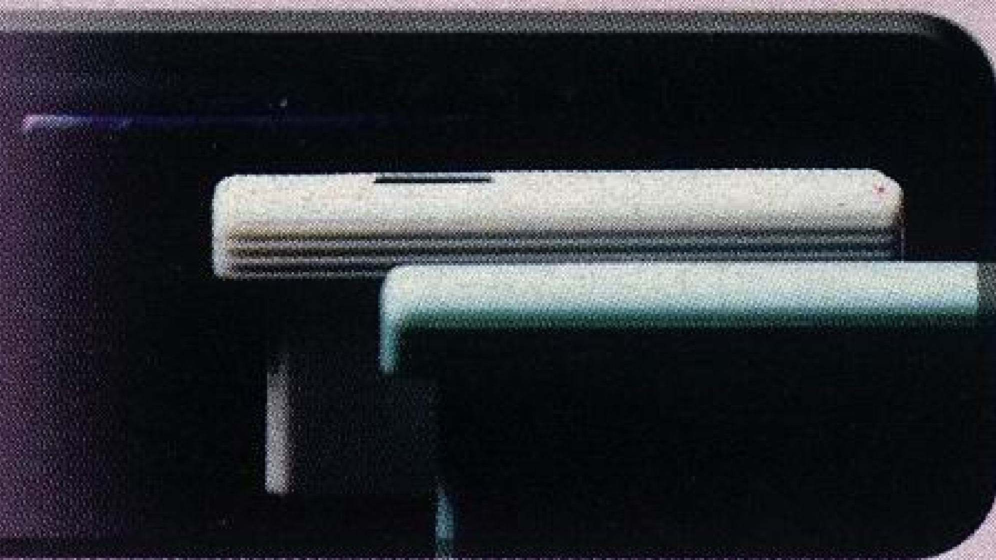
0655 – Elite Beat Agents USA NDS–TRM.nds 美版–节拍特工

i0002 – Momo Waliou.nds 神游版 摸摸瓦里奥（突然想到一个很牛的名字：森喜刚……好有气势的名字）

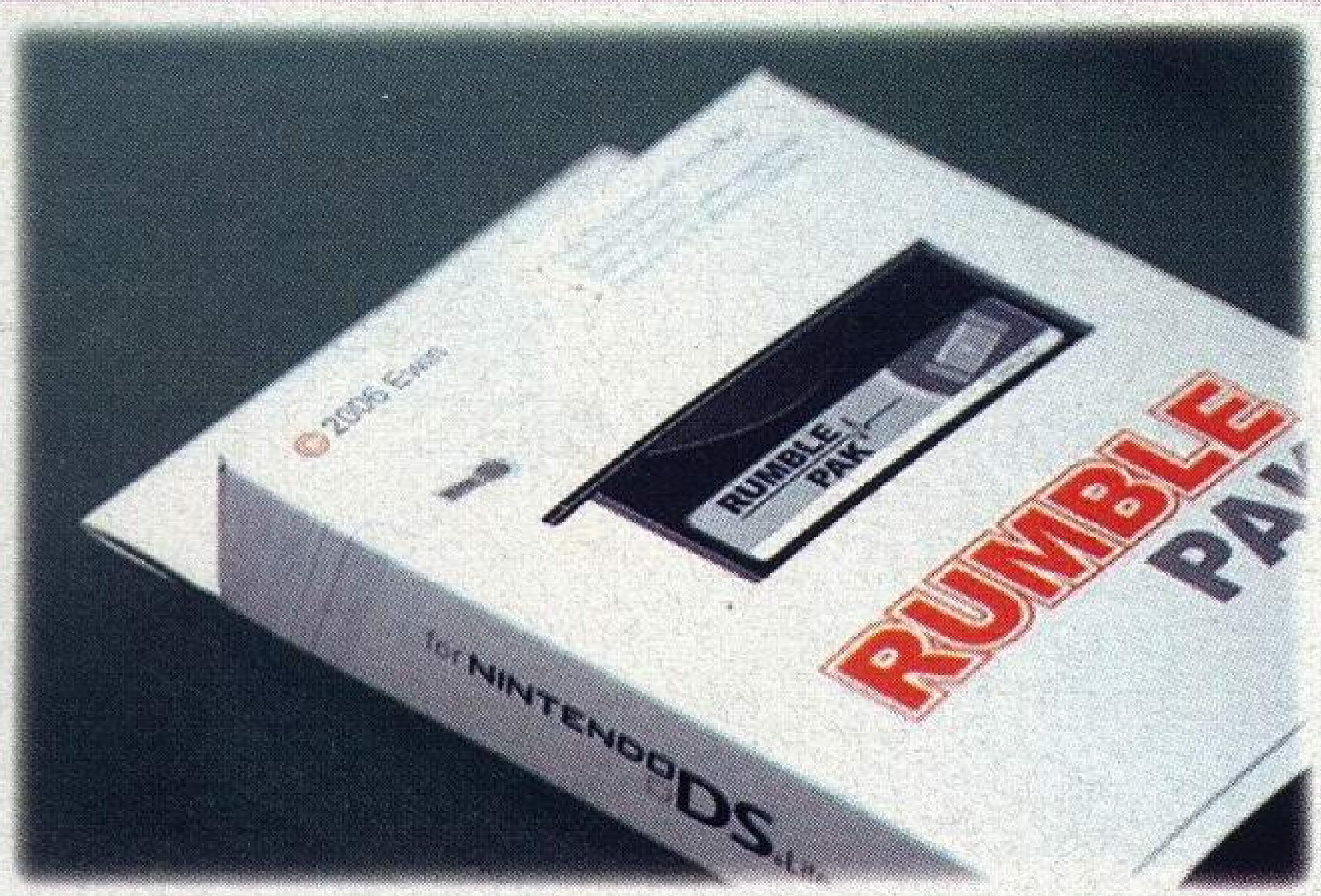
整个测试中发现，除了0305汉化版–右脑达人.sav存档没有被EZ5继承外，其它存档均顺利通过。而且，存档大小被EZ5修改成实际大小。只是存档的修改时间貌似有些可怕，都在2020年之后，希望EZ能在下次的更新中，将存档的修改时间设定为当前的时间。

本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动7upshd《EZ5--革命尚未成功，同志仍需努力！》。

EWIN专栏



包装很简单，一个包装盒，一个透明塑衬。包装盒上的说明都是英文的，侧边有颜色标记。可以看出共有五种颜色，不过本人收到的没有标注是什么颜色。Ewin震动卡的做工不错，相信大部分人都会喜欢这种磨沙表面的。遗憾的是本人收到的是深蓝色的震动卡，插在白色主机上很不谐调。



插入DS的S2端没有任何突出，但插入时有点费力，不过感觉可以接受。

开机时不论S1端是否插入了卡带，震动卡都会微微一震。如果S1端不插入烧录卡，DS的系统里GBA端信息会显示“There is a DS Option Pak inserted.”（本人是IDSL刷了机，所以是英文）。因为不知道DS有哪些游戏支持震动，所以就只试了三款本人知道的支持震动的游戏。

银河战士弹珠台

这款游戏的震动做得非常棒，同时弹珠台游戏也比较适合做成震动。球在发射及掉落时会有一次小震，碰撞到不同得分的物体上都会有不同的震动感。特别是在变成银河战士开机枪打怪时，每发子弹都会有小小的震动，很有规律，打到怪物身上及怪物死亡时都有不同的震动，此时震动会很混乱，但仔细感觉一下就会发现，屏幕上的每个细节都在震动中表现出来了。一个字，爽！有震动卡的玩家一定要试试。同时，此款游戏也是SC震动卡系列唯一支持智能震动的游戏，本人手头上有张SC-SD-R，对比之下发现。Ewin的此款震动卡震动感更细腻一些，在轻微震动上处理得不错，同时大力的震动也比SC-SD-R要稳定一些。像前面说的那个银河战士开枪的混乱，在SC-SD-R上严重时就只剩下乱了，没有Ewin震动卡的细腻明晰。在震动比较大力时，SC-SD-R噪音明显，震动变得杂乱。这也可能和SC-SD-R的卡比较大，震动部分已经在DS外部，使得震动感传导不佳造成的。

节拍特工（美）

本人是不擅长玩这种游戏的，对里面的音乐节奏感掌握不好。测试了几首，感觉还不错。开始前的GO会有一震。每次点击小球正确都会有一次小震动，手感不错。如果MISS了则会出现比较大力的长时间震动作为警告，像我这种人就经常碰到。顺着轨迹球拖的那种节拍，除了两端会正常震动外，轨迹中的小点也会有规律的轻微震动。整体来说手感蛮强了。

银河战士－猎人

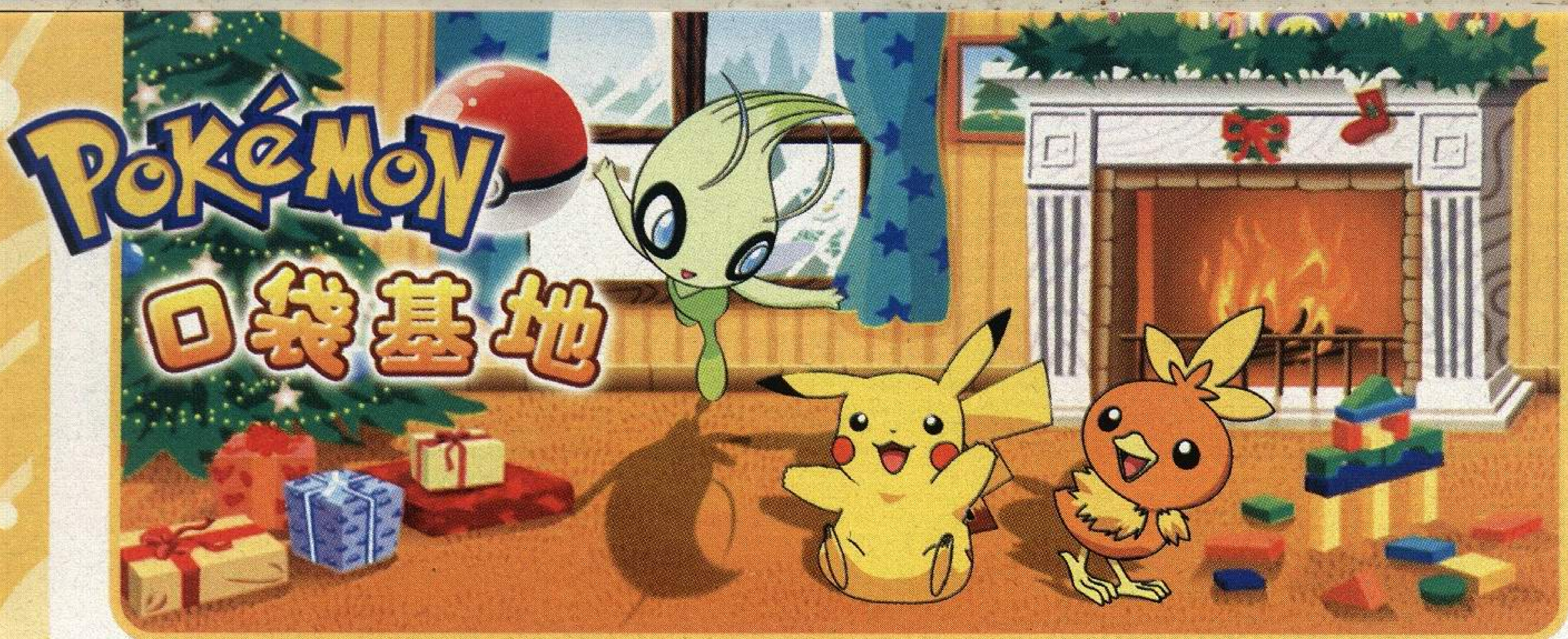
此款游戏的震动本人认为不够好。原因是此游戏仅仅在自己受到伤害时会震动，而开枪甚至开炮时都不会有震动。和不带震动的区别不大，并且开枪、开炮时那种震动的真实感也没了。也许是开发者担心不停开枪震动费电吧，无法理解。

本人没用过官方的震动卡，所以无从比较。但从试用的情况来看，Ewin震动卡的表现令人满意，不过缺憾也有，就是噪音稍大，并且没有震动力度的档次可调整。不过和本人的SC-SD-R的震感相比，Ewin是要强多了。建议使用Ewin震动卡时最好拿在手上，放在桌面上的话会明显感觉到噪音，还有就是要多充电。

本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动71450125《Ewin震动卡简单评测》。



曹家兮	期待《口袋金银》在DS上重现。
读者资料	女，16岁，重庆沙坪坝区双碑嘉陵厂大石村373-1-4-2，400032



口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(总结篇)

（接上期）

八 小胜

小胜仅仅是作为一个跑龙套的跟班出现，能混上副主角的宝座实在幸运。他对神奇宝贝十分了解（看不出来），而且非常喜欢神奇宝贝，他最大的梦想就是成为道馆训练家，不过凭他现在纸上谈兵的做法估计是不可能的……传说他的年龄是9岁，是否得到证实就不知道了。

——魅力的关键词：作用

不知道用这个词语是否合适，不过笔者实在也想不出来这个小家伙有什么可以说的，他在队伍中完全没有什么特别突出的表现，不能当上训练家的他实在是跑跑龙套的角色。换言之，小胜就是那么给我们带来快乐，但是没有小胜，我们也同样快乐。

那为什么要让小胜加入这个队伍呢？其中一点可能是要让动画多一点亲情的体现吧。这样一来，神奇宝贝动画的三种情都已经表现出色了。小胜和他姐姐小遥的亲情体现虽然不是很多，不过浓缩就是精华，在少数几集中的体现是相当感人的。推荐几集给大家让大家自己品味吧：《怨影娃娃的大宅》《滚动吧，恋爱的顿甲》《月见山,皮宝宝、皮皮和皮可西》等等，这里就不再多提。

另外，同样要说的是，小胜的加入实际上是能让大家融入动画中。为什么这么说呢？因为我们和小胜一样，热爱着神奇宝贝但无法得到它，所以我们可以通过小胜发现享受与这个奇妙世界中的自己，和朋友们一起旅行，享受神奇宝贝带来的乐趣，这可能是小胜最突出的贡献吧。

◆该关键词推荐收看：无。

九 小遥

AG风靡的女主角,虽然人气远远不如小霞……小遥作为一个新出道的训练家，连神奇宝贝都有些害怕（谁叫她一出来就遇到鬼斯通一类的夜巡鬼？）。小遥能在短时间内站到大型庆典上并且进入第3轮实在是不简单，这些功劳可能都要给小刚了。（小智：你什么意思，无视我？）而小遥也成了主角中唯一一个知道真实年龄的人……钻石珍珠要出来了，小遥是否也要成为历史呢？和小霞一样，我们怀念她！

——魅力的关键词：新人

小遥的成长是各位读者大人们有目共睹的，同时也是让人吃惊不小的。如此一位连神奇宝贝都害怕的女孩子，竟然那么快就能在华丽大赛上获得优胜，而且几乎是连胜，实在是不可思议。笔者不想用主角不败定律来形容了，不如用更好的说法——那就是神奇宝贝的特点：容易上手，即使是现实中的游戏也是如此。之所以老老少少都对神奇宝贝那么痴迷，关键的原因就是这点。不用很出色的技术，不用很费劲的脑力，就可以体



孙鹏	让我们一起葬送在游戏的大海中吧！
读者资料	男，18岁，甘肃兰州张苏滩553号，730010

验神奇宝贝的乐趣（什么，你说精密计算能力用尽脑力配招？我说的是新手）。小遥就是其中的受益者。当然，同伴的功劳是不可少的。

你不要马上说我们和她不是一个世界的，作者的目的就是让神奇宝贝融入我们的世界，大家都想让神奇宝贝存在于这个世界上吧，那就可以把两个世界的特点套在一起合二为一，是吗？笔者之所以会认为新人能算小遥最突出的魅力，可能就是这个原因吧。大家同样从新人起步的，是否能有和小遥一样的体会呢？从无知到成长，当了解太多的时候才发现，真正给自己带来快乐的其实还是当年对神奇宝贝一无所知但充满幻想的时候。

◆该关键词推荐收看：《新的大地，新的冒险》。

——魅力的关键词：挫折

虽然是个新人，但小遥在战斗上的表现实在是令人惊叹。但她不可能从一出道开始就一帆风顺赢下去，常胜那叫做大神，而小遥只是个普通人。第一次战斗，就遇到了属性相克的露丽利和水跃鱼。完全不会指挥战斗的小遥（无责任想起香菇和火花……）当然是一败涂地。这让她失去了对战斗的兴趣从而想当协调训练家。但协调训练家一样是要战斗的，小遥是宝石版玩多了以为不用战斗吗？（众：互相干扰也算战斗的说）

小瞬是小遥进步的功臣，要是没有这位喜欢挑拨的劲敌，小遥可能永远不会如此快地学会战斗并且投入实践。但以人气实力并称的小瞬的道路同样不是直线的，在无数高手的挫败下，小遥的进步似乎超越了小瞬，这让小遥十分自满。“我知道了，你是看了我的表演害怕了吧。我可能要比你先登上大型庆典呦。”于是，不敌月子的小遥再一次让锻带勋章流到了小瞬的手中。因为骄傲自满而失败虽然是老套路，但小遥的表现无疑给观众的影响是最深刻的。

小遥在挫折中成长，到AG结束时，她已经可以叫做最优秀的协调训练家了。这话一点也没有偏见，为女主角喝彩，再看看可怜的小智……蹲到一边画圈圈去吧。

◆该关键词推荐收看：《蛇纹熊与短裤少年，小遥的第一场战斗》《神奇宝贝华丽大赛，长寿大会》。

主要人物的魅力我想介绍这么一点是完全不够的，但笔者说过并不想写人物详细分析，如果这篇文章能让各位读者大人更加深刻去感受动画人物的话那目的就达到了。但笔者不知道如此肤浅的文章到底有多少用处。希望大家看在笔者和你们一样是粉丝的份上少扔几个鸡蛋。希望动画宝典永远是大家的朋友！

文/银翼奇术师

游戏研究 DP游戏厅

游戏厅在每个版本的口袋妖怪游戏中都有设置，也算是经历和见证PM的成长…… 在兑换处，总有很多好道具和罕见的PM，相信各位一定记得9999个代币换一只3D龙，13、24、35三个招数机器各4000个代币的艰辛历程吧。

综合各版所看，珍珠钻石的游戏厅与旧作的游戏厅对比可谓又小又简陋，再看看游戏厅右边的兑换处，依旧可以兑换道具和招数机器，却没有兑换PM，而且13、24、35这三个招数机器的兑换价上涨1.5倍变为10000个代币。虽然珍珠钻石的代币盒子最大上限由前作的9999个变为50000个，但代币的价格依然是1000元50个。尽管兑换处的道具可以买代币换得，可是64号招数机器却是买再多的代币也不能换得，只有玩老虎机奖励模式下10轮BONUS才可获得。

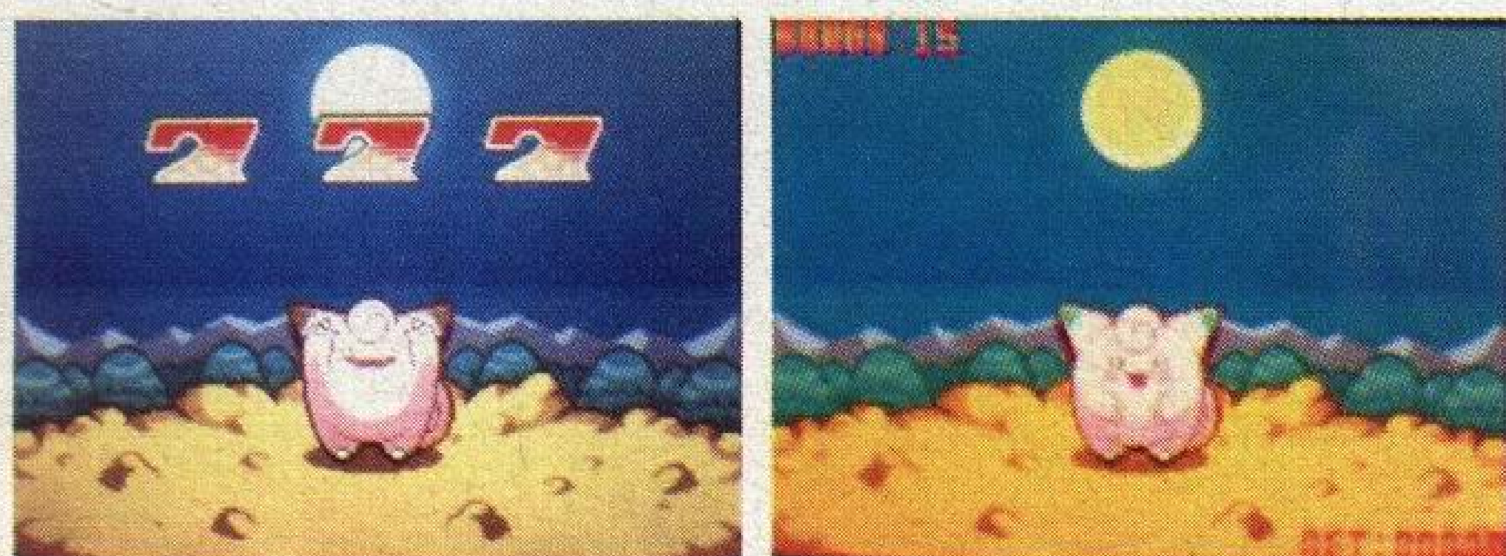
珍珠钻石中游戏厅只剩下老虎机这位老角色，可惜这位角色与前作不同，玩一次必定要投3个代币，Y、B、A键分别对应左、中、右三列窗口，777的奖励只有100个代币。对比旧作，老虎机的功能、奖励都少了。相信各位也觉得珍珠钻石的老虎机难以中奖。的确，珍珠钻石老虎机有玄机的！

正常模式下（即刚刚开始的），上屏是老虎机的三列窗口，左下和右下角分别为中奖奖励代币数，其中777和GGG为大奖，3皮卡丘和3月之石为一般奖，RRR是再来一次；下屏是一个舞台，天空有个月亮，里面的影子像似皮皮的背影。正常模式中，下屏除了上述景物外什么都没有，这模式中，打中奖的几率低得可怜（正确说是中奖率为0），这些时候应该浪费一些代币打发次数，一定次数后下屏舞台会有几率出现球（这里的球是统称，有精灵球、超级球、高级球、纪念球、狩猎球5种），这时请注意了，这次打中奖的几率变得很大，特别是三皮卡丘和RRR，可是在这个模式下的RRR是replay，奖励再来一次；如果打中的是三个月之石或者是三个一串精灵球，恭喜了，不但有奖励，并且下屏舞台的球有很大几率会出来一只PM（打中3皮卡丘也有可能会出现PM，但是可能性很小），出来的PM有两种可能：一是皮皮，另一种是皮皮的身形，百变怪的面孔。无论是哪种，只要有PM出来都进入

皮皮模式。（百变怪那只只是看起来怪怪的，比较恶搞，和皮皮对比没有区别，另外皮皮还有几个样子，像下图）



皮皮模式和正常模式基本一样，玩一轮仍然要3个代币，中奖奖励一样，但在皮皮模式下打中777或GGG两个大奖的几率变得非常大，随便乱按都能中大奖。



在皮皮模式下打中大奖，即可进入奖励BONUS模式。这个模式中，下屏除了皮皮模式下的PM外，屏的左上角有BONUS：XX，BONUS的剩余次数，屏的右下角有GET：XXXXX，在奖励BONUS模式下得到奖励的代币数目。刚刚进入这个模式中可以看到月亮中有数字“1”，这个数字表示奖励的轮数。总括来说，一轮奖励有15次BONUS，一次BONUS就是投币玩一次。注意在奖励BONUS模式下玩一次只需一个代币，当然只是对应老虎机中间那行，上、下、斜都不算。

投一个代币玩一次，图标在转动时，下屏的PM会做动作，此时无须再专注于上屏，只要看下屏就足够了。看PM的动作，两手的指向！手指向左边请按Y键，指向右边请按A键，指着上方请按B键，三个键都按后，再看看上屏，是不是已经打出RRR，而已有15个代币奖励！重复尝试一下，按照PM的动作指向的顺序来按键，是不是都能打出“RRR”？这就是老虎机的送代币的奖励BONUS模式！

15次BONUS过后，如果下屏的左右两边有皮



卡丘出现，然后消失，这保证能继续奖励BONUS模式，然后月亮显示第几轮奖励；也有可能什么都没有直接入下一轮，当奖励BONUS模式结束后，下屏的PM会回到球中，屏中央显示BONUS：XX，GET：XXXXX，为求64号招数机器的玩家目标就是这个画面的BONUS要达到10以上。

最后提醒一下，奖励BONUS模式下有几率可以接机，不要看到PM回到球中就以为奖励BONUS模式结束，其实还有几率会再出来，继续奖励BONUS模式，接上奖励的轮数。而且BONUS轮数的多少与那个球有关，球越珍贵BONUS轮数越多：精灵球<狩猎球<超级球<纪念球<高级球，笔者多次尝试后能超过10的也只有纪念球和高级球。



祝各位早日得到64号招数机器和兑换处的所有道具。

文/C.M.hous

特别另类 剧场版漏洞搜索计划（上）

神奇宝贝动画，尤其是剧场版，给很多人都留下了很深刻的印象，但所有的剧场版都不是完美的，所以我们挑漏洞EG小组行动了……

超梦的逆袭

漏洞一：超梦邀请训练师去的地方科技水平很高。（T：2032年地球上的一个未知的角落）

漏洞二：暴鲤龙离开池塘去攻击超梦。（T：鱼类是离不开水的吧）

漏洞三：小智命令喷火龙去和复制的喷火龙打。（T：那时候喷火龙不听他的吧？）

漏洞四：复制的喷火龙利用高空下来的速度是用地球上投，喷火龙着地的时候它的脚踩着喷火龙。（T：力的作用不是相互的么……为啥他没受伤？）

漏洞五：小智一人从机器手中抢回皮卡丘。（T：看来以后不需要机器了，力量还不如人大！）

漏洞六：球什么都可以收服。（T：万能球和复制机，我发财了，哈哈哈哈哈。（旁人：你华丽的去死吧！）

漏洞七：小智站在圆形的建筑的斜面上看着PM的“打群架事件”。（T：传说中的神人，近乎垂直都能站住，中国足球队就需要这种脚跟扎实的人才啊(朱广沪：中国队不允许日本人加盟！））

漏洞八：眼泪把变成石头的小智恢复了。（T：



回家也用水泡泡石头，说不定能泡出个皮卡丘！）

洛奇亚爆诞

漏洞1： 小智来到某个岛屿后，一些怪人从很高的台子上跳下来。（T：貌似3米多高吧，咋毫发无伤呢……）

漏洞2: 大木博士被突如其来的雨浇成了落汤鸡。（T：为啥他不冷呢？毫无感觉，难道不是人类？拉吉：没看见小智他们穿什么衣服在什么地方吗？）

漏洞3： 某人驾驶某个大的飞船在飞行。（T：难道地球没引力？每小时几km也能飞起？）

漏洞4： 大木博士给记者讲那个海水和世界形成的原因。（T：那个图画得真……看来日本博士没啥水准……）

漏洞5： 小智把其中的两个放到了中间那个岛上，每个对应着每个位置。（T：明明是平行的啊，怎么会能分得出3个岛呢？一个岛那么小？）

漏洞6： 小智让喷火龙等拉着他穿越冰海。（T：乘龙干吗去了……）

漏洞7： 直升机掉下来了。（T：唯一一次没人伤亡的空难）

雪拉比超时空遭遇

漏洞一： XX从至少三米的地方跳下来提醒大木去森林小心雪拉比。（拉吉：奥运会要有从高处往下跳的项目的话……T：没死也得伤吧……）

漏洞二： 森林的PM这么爱戴雪拉比，却在雪拉比第一次被攻击时袖手旁观甚至逃跑。（拉吉：40年前雪拉比的威望大概是零吧，40年后变成50了。T：PM别学人类两面派）

漏洞三： 雪拉比都跑不掉，被大木跑掉了。（拉吉：传说中的主角必胜定律。T：大木可以去参加百米了……）

漏洞四： 怀特一手把小智拎到了船上。（拉吉：小智有多重？T：不用比赛了，直接领取世界顶级举重冠军奖吧）

漏洞五： 大木博士说只听说过水君。（拉吉：大木博士记性也太差了吧，连见过雪拉比也忘了？T：大木装得确实很像，可以当演员了）

漏洞六： 大木本子上图画完好无损。（拉吉：这是什么笔画的？偶要买！T：难道用塑料膜覆盖了？）

漏洞七： 小智被雪拉比打飞，立刻以90度角从树上爬了回去。（小刚：比起猴子更像猿人呢。拉吉：比起猿人更像蜘蛛侠呢。而且后面还有“八爪鱼火箭队员”出现呢！T：蜘蛛侠不存在吧？）

漏洞八： 某火箭队员突然拦在了小智他们前面要雪拉比。（拉吉：难道他有雪拉比的探测器？T：难道雪拉比和臭泥一样有特点）

漏洞九： 大木半个身子都到水里了，起来却只湿了小腿部分。（拉吉：难道上面的材料防水？T:蒸发速度令人惊异……不知道太阳当时的辐射有多强）

漏洞十： 小智他们爬上一棵很矮的树，镜头一变却成了一棵很高的树。（拉吉：这树每秒长4～5米。T:请小智来让我长个吧，我想比姚明高！）

漏洞十一： 小智抢雪拉比时从八爪鱼机器上摔下来毫发无伤。（拉吉：小智的身体构造是怎么样的啊？T：X战警里的金刚狼？）

漏洞十二： 雪拉比攻击小智他们时能量聚集得特别慢。（拉吉：主角不灭定律又出现了，T：RP果然不是d……）

漏洞十三： 雪拉比复活后连森林被破坏的部分也复原了。（拉吉：什么时候去复原的？T：森林和它共存？）

漏洞十四： 贴身爆炸的飞行器没对小智造成半点杀伤。（拉吉：小智脸皮好厚，衣服难道是防弹的？T：小智的衣服千斤重……）

漏洞十五： 某火箭队高层从空中摔下来没受伤。（拉吉：火箭队的人都练过从高处摔落不受伤的本领啊？T：乾坤大挪移将伤害移至傍边的树上了！）

文/拉吉奥斯、TPH



马雨汀	月莺，hawk是鹰不是莺，等着我非礼你的邮箱吧！
读者资料	男，14岁，湖北武汉，430000

青青牧场

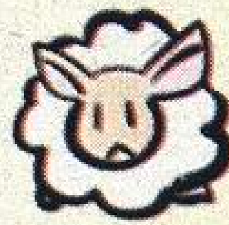


责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土









牧场主与他的怪兽朋友们

上辑介绍了RF中怪兽的基本情报，这辑开始所有怪兽的情报将列举于诸位眼前，84个空位，您会留给哪位怪兽朋友？

怪兽分布于卡鲁迪亚的八处冒险地点，按进入顺序分别是：カーマイト洞窟、トロス洞窟、クレメンス洞窟、ギガント山、ミストブルーム洞窟（冬季限定）、カジミール遗迹、ダーナ洞窟以及グリード洞窟。进度快的玩家，一个春天就可以完成前四洞的冒险，而第五洞需要冬季才可以进入，所以后四洞需要第一年冬后才可以进行冒险，虽然有骑狼bug引起的穿墙过河术，但由于容易引起死机所以并不推荐大家用。

第一洞、カーマイト洞窟

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
オクイチ	猪面人（棍）	33	26	4	地属性攻击	收获	やすい布
					会心一击		ブロードソード（Lv3）
オクシ	猪面人（弓）	30	22	3	封印攻击	收获	やすい布
							使えない矢じり
ゴブオ	哥布林（剑）	43	36	5	火属性攻击	收获	せん士の证
					会心一击		发火ヤク
							ロングソード（Lv2）
ゴブタロウ	哥布林（弓）	42	28	3	封印攻击	收获	使えない矢じり
							ボロい包帯
							シルバーリング
							发火ヤク
アントク	茶色蚂蚁	32	22	4	会心一击	收获	虫の皮
					吸收攻击		昆虫のアゴ
					封印攻击		ランプ草のタネ
ハッチ	黑色蜂	34	27	5	会心一击	蜂蜜产出	虫の皮
					毒攻击		ハチマキ
							风の结晶
チロ	松鼠	34	24	3	眩晕攻击	无	毛皮
							火の结晶

位于入口处，也是我们遇到的第一位怪兽朋友オクイチ，对于初期来说是相当有益的“帮手”。并不是说它值得捕捉，实际上捕捉它回来再利用的意义并不大（能力低下，无特长）。那么为什么说它有益呢？关键在于它的掉落物——ブロードソード（Lv3），ブロードソード是最基本的片手剑，武器改造离不开它之外，它也是初期赚钱的好方法，LV3的剑可以卖到3倍的原价，而オクイチ无论是地理



◀依靠它练级是相当不错的选择。

位置，还是与新人主角的等级差距都相当有利于玩家，所以新手玩家边用它练级边大赚一笔，何乐而不为？

另一个初期有益的怪兽是ハッチ，它可以产出蜂蜜，对于新生牧场来说是笔相当不错的收入，但要小心它的毒针攻击，如果捕捉的时候不小心中毒可要及时解毒哦。

只有第一洞的怪兽会掉落的物品是せん士の证、ボロイ包带、シルバーリング、ハチマキ以及ランプ草のタネ。其中最后一个ランプ草のタネ，即油灯草的种子属于特殊作物，开出的花朵很像郁金香，有心栽培的不妨一试。

ランプ草
冬 28（水） AM 08:10
STATUS
種類 草
出荷額 750
効果時間 0
成長日数 90
EFFECT
レベル 1
つぼみの中には、輝く粉がつまっている。つぼみからもれる光がランプのかわりになる。

▲油灯草。

第二洞、トロス洞窟

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
デモコ	灰色恶魔（三叉戟）	70	42	6	风属性攻击 会心一击 麻痹攻击	无	魔人の角 スピア
リルル	红苹果	40	38	5	吹飞 眩晕攻击	收获	りんご
トロロ	史莱姆	65	45	5	水属性攻击 吹飞 毒攻击 麻痹攻击	无	粘土 水の结晶 小さな结晶
モコモコ	羊	68	42	4	会心一击	羊毛产出	もこもこなわた
メイメイ	火法师	69	37	4	火属性攻击	浇水	知力のサプリメント 魔法の粉
ツンドレ	冰精灵	62	40	3	水属性攻击 回复	浇水	水の结晶 アクアソード アクアエレメント
キュウ	死神	63	46	3	地属性攻击 会心一击 吸收攻击 封印攻击	无	ず巾 ドクロ
ウルフィ	狼	72	47	5	会心一击	骑乘	狼の牙

一进二洞直接向上方前进可以遇到非常可爱的苹果怪，它的掉落物也很特别——苹果。苹果在冬天可以从商店里购买到，但在此之前想取得就得靠苹果怪了。在与苹果怪交战时要尽量避开近身战，以防它的眩晕术，眩晕后会摔倒，如果反复中招，那么主角可就真的站不起来咯。

不过二洞最需要多多捕捉的是本作羊的替代怪兽：モコモコ。它位于2洞一个不起眼的角落，不少玩家经常会漏了召唤它的机器而无法打开去下一层的门。进入二洞后，沿左－上－右即可,在向上时需要用锤子清除阻挡去路的石头。另一位可以考虑捕捉的是冰原狼：ウルフィ，本作中可骑乘的怪兽有三种，其中最拉风最酷的莫过于冰原狼，所以不妨捕捉一只，平时带着它一同行动，它的会心一击还是相当有效的，可惜不能带着它进入卡鲁迪亚小镇，否则倒是



可以向村民们炫耀一番了。

只有第二洞的怪兽会掉落的物品有最基本的长枪：スピア，虽然它也可以用来卖钱换装备，但它的“主人”デモコ却有着附带麻痹效果的攻击，一旦麻痹主角便只能行走而不能奔跑，相当麻烦的一种特殊状态，所以不推荐用デモコ来练级赚钱。其他的物品还有魔人の角、りんご、粘土、もこもこなわた、魔法の粉、ず巾以及狼の牙。

第三洞、クレメンス洞窟

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
トロタ	巨人	99	45	8	地属性攻击 会心一击 眩晕攻击	收获	巨人の爪 ザ・プロテイン 肩当て
アントック	黑蚂蚁	90	33	8	会心一击 吸收攻击 封印攻击	收获	虫の皮 昆虫のアゴ
イグニ	火精灵	88	40	3	火属性攻击	无	火の结晶 フレアエレメント フレイムセイバ–
タイタス	巨人（道路封锁）	100	53	9	地属性攻击 会心一击 眩晕攻击	收获	巨人の爪 军手 ザ・プロテイン
ハマン	巨人（锤）	97	42	6	风属性攻击 吹飞	无	肩当て ハンマ–の欠片 バトルハンマ–
ビ–トル	甲虫	89	36	13	吹飞 眩晕攻击	无	虫の皮 地の结晶 バイタルグミ
オヒメ	黄蜂	89	37	9	会心一击 毒攻击	蜂蜜产出	
ミノタ	巨人（斧）	102	49	7	火属性攻击 会心一击 吹飞	无	バトルアックス 地の结晶

第三洞的怪兽以巨人为主，所以与人形有关的物品多半可以从这里的怪兽身上得到，例如巨人的爪、手套以及坎肩之类。就能力而言，巨人们的能力并不出众，由于攻击后硬直时间较长所以近身攻击也不具优势，所以不推荐捕获，唯一的能力就是可以帮忙收获，不过本作可以帮忙收获的怪兽朋友实在是非常之多，且作物一般不到最后一天都不需要收获，搁在那里每天收获大地之光更有利。

这里也有一只可以产蜂蜜的怪兽オヒメ，由于攻击带有毒性，所以捕获时请小心，也可以装备抵抗毒性的装饰品再接近它。

火精灵イグニ身上会掉落LV3的火属性片手剑フレイムセイバ–，这把剑相当好用，但由于火精灵的近身火魔法非常厉害，所以取得的难度还是相当大的。对于魔法精灵，预先记下它们的出现方位（三处方位反复循环）的规律，然



▲持锤巨人。

鲁晓伟 好想和人联机对战啊！
读者资料 男，20岁，河北保定

后在它们出现的一瞬间就予以瞬杀是个不错的方法。包括以后各洞的精灵也是如此,越往后,越不宜打近身战,所以只有先手才能以最小的损伤得到最大的利益。

本洞比较需要注意的掉落品是ハンマーの欠片,也就是一把已经坏掉的锤子,在工具打造上需要用到,而出处也仅在此处,它的主人很容易识别,就是一位扛着石锤的巨人,喜欢用锤做武器的玩家不妨收集一下。

第四洞、ギガント山

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
ウエブ	白蜘蛛	92	52	11	水属性攻击 会心一击 毒攻击	无	丈夫な丝 キレイな丝
ハナハナ	球根花	94	57	7	风属性攻击 吸收攻击 封印攻击	无	根つこ 绿水晶のタネ 赤水晶のタネ
マッシュ	橙色蘑菇	101	62	11	地属性攻击 毒攻击	无	胞子 エアロエレメント
フワ	黄色松鼠	89	56	8	眩晕攻击	无	フレアエレメント 上质の毛皮
トリス	赤紫色鸟	94	59	10	风属性攻击 吸收攻击 麻痹攻击	无	鸟の羽 风の结晶 エアロエレメント
ホツホ	白色鸟	93	55	12	风属性攻击 吸收攻击 麻痹攻击	蛋产出	鸟の羽 风の结晶
ドッシ	野牛	100	67	12	火属性攻击 会心一击 吹飞	骑乘	とう牛の角 ハートドリング
ウッシ	乳牛	98	62	9	水属性攻击 会心一击 吹飞	牛奶产出	牛乳Sサイズ

ギガント山是唯一一处非洞穴的冒险地,不过它依然保持着常年的夏季,外界不管是台风还是暴雨似乎都无法影响到这座火山晴朗无云的天气。ギガント山最大的好处莫过于它的矿石,在无法进入第五洞前,在这里努力锻炼采掘等级,可以挖到相当高等级的金块与宝石,按照等级倍数,它们都可以卖到相当高的价格。冬天之前就在这里好好的发财致富一下吧。

而ギガント山的怪兽也相当出色,不仅有可以产卵的“鸡”还有产奶的“奶牛”。山上有两种飞鸟,也有两种野牛怪,其中白色的飞鸟才可以产卵,拥有奶牛花纹的可以产奶,另一种黄黑相间的野牛虽然不能产奶却可以捕获后骑乘(似乎没有骑狼拉风,不过各项属性都高于冰原狼),都是相当好用的角色。

第四洞需要特别收集的物品,也就是只有第四洞才能得到的掉落物主要有以下几种:一是丈夫な丝,位于入口左上方的白色蜘蛛的掉落物,升级鱼竿以及各种装饰品(如睡袋等)都需要用到,收集十数个相当有必要。二是接近山顶的一种植物ハナハナ的掉落物,它不仅可以掉落药学上的重要材料根っこ,更会掉落红水晶以及绿水晶的种子,这两种作物与先前提到的油灯草都是特殊作物,需要花很久的时间来培育。三是胞子,打倒蘑菇后一定几率得到,本作中并不能培育蘑菇,胞子也是有毒的物品,但它是药材中相当重要的一种,最强药剂超荣水的成分之一便是胞子。

——未完待续





黑历史 将一切向月亮倾诉



独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺

各位新年好！过了一个长长的春节，大家放假多多复习高达没有？多看几部动画就能超过阿月这半个“伪非”高达迷了（笑）。作为离开的最后一期《黑历史》，阿月不得不拿出看家本领才行，为心爱的读者们献上最后的“MS GIRL嘉年华”。

 黑历史的机库

奇形怪状的第一台NT用MA！奇妙的美在一年战争中闪现！

上期的答案相信有很多人都已经知晓了。对！这两位活泼可爱的MS GIRL就是编号MAN-03的早期试验型新人类用MA布劳·布罗。

MAN-03布劳·布罗是吉翁军为了扭转战况的不利，认同了弗拉纳冈博士所提倡的新人类理论，并且为新人类生产的新型兵器。0079年10月16日，吉翁开始开发编号为MAN-03的NT用MA，直到同年11月16日，开发起动后正好一个月的时候，MAN-03布劳·布罗的一号机和二号机完成。这是一台比MAN-08艾尔美斯还要早出产的实验型MA，也是一年战争史上第一台投入实战的新人类专用MA。

MAN-03布劳·布罗是弗拉纳冈机构开发的第一台搭载了精神系统的机动兵器。在精神系统的作用下，新人类驾驶员通过脑波控制遥控兵器，即使米诺夫斯基粒子也不会影响这种遥控。

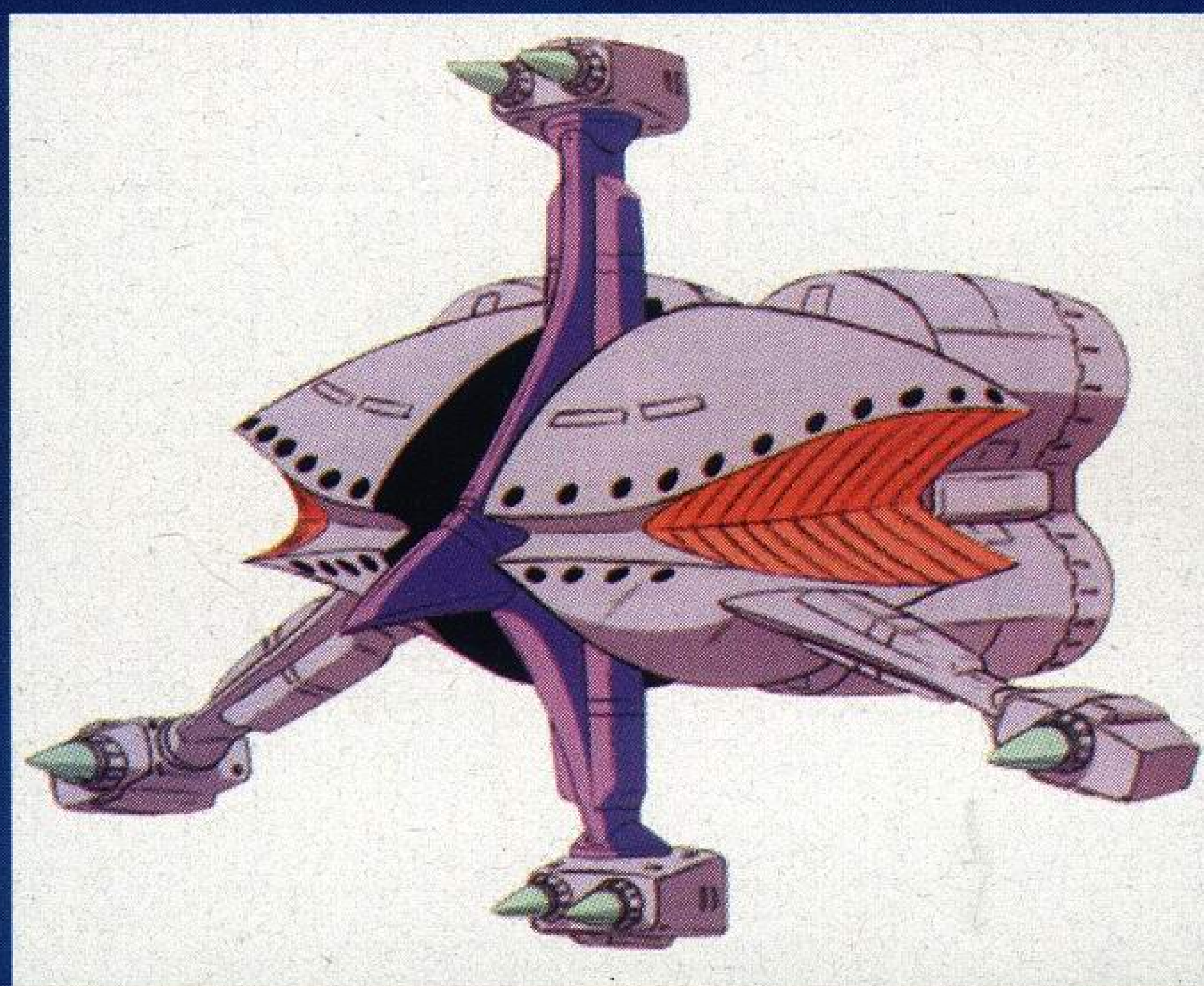
本机是一台十足的实验型MA，实验的目的十分明显，旨在收回实战数据。



←MAN-03布劳·布罗的驾驶员夏里亚·布尔。

因此，这部MA可以分为3个部分，每个部分都有自动航行能力，驾驶舱还进行了特别的防护。

MAN-03的体积很大，差不多等于一艘小

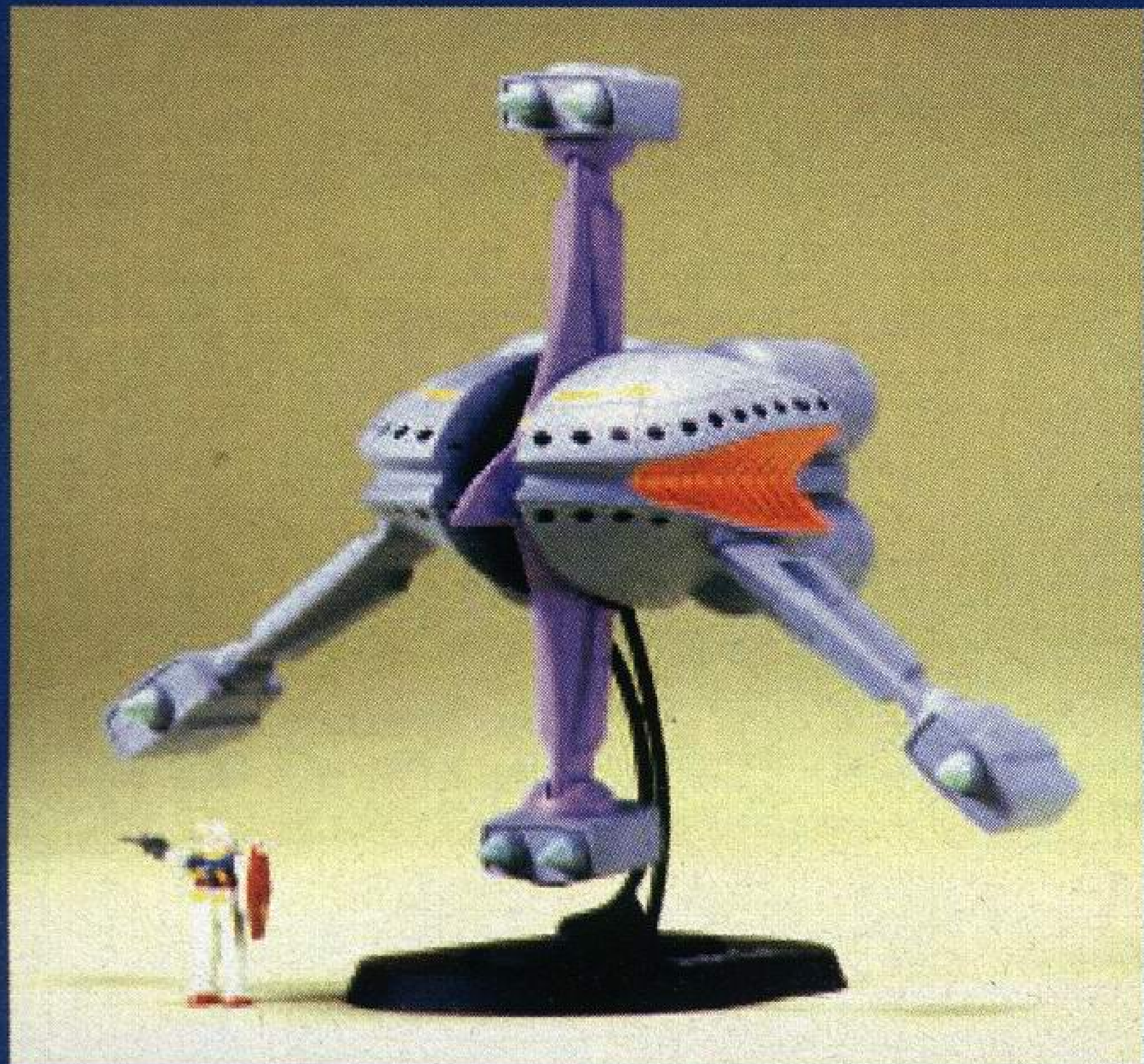


机体番号	MAN-03
机体代号	布劳·布罗
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	NT专用试作型MA
制造商	弗拉纳冈机构
所属	吉翁
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内部环境	标准式驾驶舱
尺寸	头顶高：60.2米
全高	62.4米
重量	本体重量：1735.3吨
全备重量	2602.6吨
装甲材料及结构	超高张力钢（超硬钢合金）
发电机出力	74000KW
推进力	1760000KG
加速度	0.68G
装备及设计特征	
传感器探测有效半径	156000米
固定武装	有线制御式MEGA粒子炮×4

杨小雨	每天晚上休息我都玩一会儿掌机，可以提神。
读者资料	女，16岁，辽宁锦州渤大附中1年6班，121000

型战舰。机体有4条向外延伸的机械臂，上面安装了4门有线制式的光束炮，这4门光束炮可以在精神系统的控制下发动全方位的攻击，这也是之后新人类用兵器发展的方向。

激战的最后，该机被联邦击坠，不过大量珍贵的实战数据都保留下来，反映到了MAN-02吉翁号上。作为一台实验机，布劳·布罗也算是“功德圆满”了。整体上讲，布劳·布罗经典体现了吉翁军MA“奇形怪状”的特点，这也鲜明地反映了那个时代的科幻设定风格。



↑模型非常细致地再现了布劳·布罗奇特的外形，同时还配上了高达的小模型来对比MA的庞大体积。

现在说说这次的MS GIRL，这次的MS GIRL也是一如既往地超可爱。为了配合机体的特征，构图采用了两个人，这正好显示出了布劳·布罗的最大特征。下方紫衣小MM的帽子表示的应该是布劳·布罗的机身，而被背了起来的小MM头上那两个圆筒状的大家伙则是布劳·布罗的推进器。手法还是那么简洁明了——反正最后很“萌”就对了。



MS部分精美度：★★

GIRL表情：★★★★★

GIRL曲线：★★★

GIRL与MS融合度：★★★★

萌：★★★★★

激萌的MS GIRL永远的MS GIRL 继续燃烧吧！我等的激萌之魂！



古伟县	埋首方寸屏幕间，徜徉千万游戏里。
读者资料	男，20岁，广东梅县大坪镇下街口16号，514792



有读者在回函卡上问每个人的选择键都有什么用，由于篇幅较长，不便在问答无双中刊登，就在这里列一下吧。

—— 全人物特殊动作 ——

◆ツナ/リボーン

身体判定变低，可以躲避开一些攻击，比如拖雷和阿连的枪。

◆银さん

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较慢）。

◆神乐

按住后，J魂慢慢回复。

◆キン肉マン

身体半透明时无敌，可以回避一些攻击。

◆両さん

寻找金币的动作结束后，回复少量必杀魂。

◆江田岛平八

按住后，J魂慢慢回复（速度较慢）。

◆桃

回复少量必杀魂，使用性较低。

◆叶

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较慢）。

◆アンナ





强化↑＋Y效果，和↑＋Y蓄力后是一样的。

◆承太郎

必杀魂回复，姿势不同回复的量也不同，姿势的出现都是随机的。

◆DIO

被近身攻击后，不受伤害，并且移动到对手背后。

◆星矢

回复少量必杀魂，实用性较低。

◆アレン

可以攻击对手，击中对手可以增加必杀魂。

◆リナリー

高跳，高跳相当于普通的跳跃，在空中不能使用。

◆アラレ

可以攻击对手，击中对手可以增加必杀魂，但伤害为零。

◆ドクターマシリト

放置假的场上道具，带有攻击力。

◆キャラメルマン J

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较慢）。

◆龙珠中除了魔人布欧外

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较快）。

◆魔人ブウ

回复少量必杀魂。

林宇治	我曾经拥有SP，可是为了新欢NDS把它给卖了，懊悔啊！
读者资料	男，18岁，广东广州



◆火影中除了九尾ナルト外

替身术，有替身术状态时，一次被打中后不受伤害，然后效果消失。

◆九尾ナルト

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较快）。

◆风助

使用后，强化Y键相关的各种强攻击，↓+B的攻击也会改变。

◆ゴン

X键必杀伤害和吹飞性能强化，共两段，可以根据身上的光判断。

◆キルア

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较快）。

◆ジャガー

回复少量必杀魂，使用性不高。

◆カズキ

J魂少量回复，实用性不高。

◆イヴ

高跳，高跳后可以再进行跳跃。

◆トレイン

切换手枪，强化Y键相关的射击连击次数。

◆一护（4-6格）

强化Y键的刀波攻击。

◆一护（7 8格）

回复少量必杀魂 连续使用会减少J魂。

◆ルキア

被气吹到的对手，必杀魂减少。

◆阿散井恋次

回复少量必杀魂。

◆日番谷

被台词框碰到的对手，必杀魂减少。

◆太公望

回复必杀魂，按住可回复3次（回复量较多）

◆ケンジロウ

对对手使用后，必杀魂增加，对手必杀魂减少。

◆ラオウ

按住后，必杀魂慢慢回复（速度中等）。

◆ボーボボ

回复少量必杀魂。

◆首领パッチ

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较快）。

◆ネウロ

有吹飞箱子的效果，对对手伤害为1。

◆ムヒョ

按住后，必杀魂慢慢回复（速度较快）。

◆游戏

交换卡组内其他角色，其他角色上场时有短暂的无敌时间。

◆幽助

强化Y键灵丸的攻击力和吹飞效果，共两段。

◆藏马

在地上种植植物，碰到的对手会被缠绕，并受到伤害。

◆飞影

被攻击到后，不受伤害，向斜前方移动。

◆剑心

后跳紧急回避。

◆ルフィ（4-6格）

按住后，J魂慢慢回复。

◆ルフィ（7 8格）

强化←/→+Y和↓+Y，←/→+Y变为防御不能，↓+Y可以向下层攻击。

◆ゾロ

按住后，J魂慢慢回复。

◆ナミ（4 5格）

可以攻击对手，伤害1。

◆ナミ（6格）

攻击到对手后，对手必杀魂减少。

◆サンジ

卡组内队友J回复 根据食物不同，回复量也不同，食物的出现是随机的。

◆ロビン

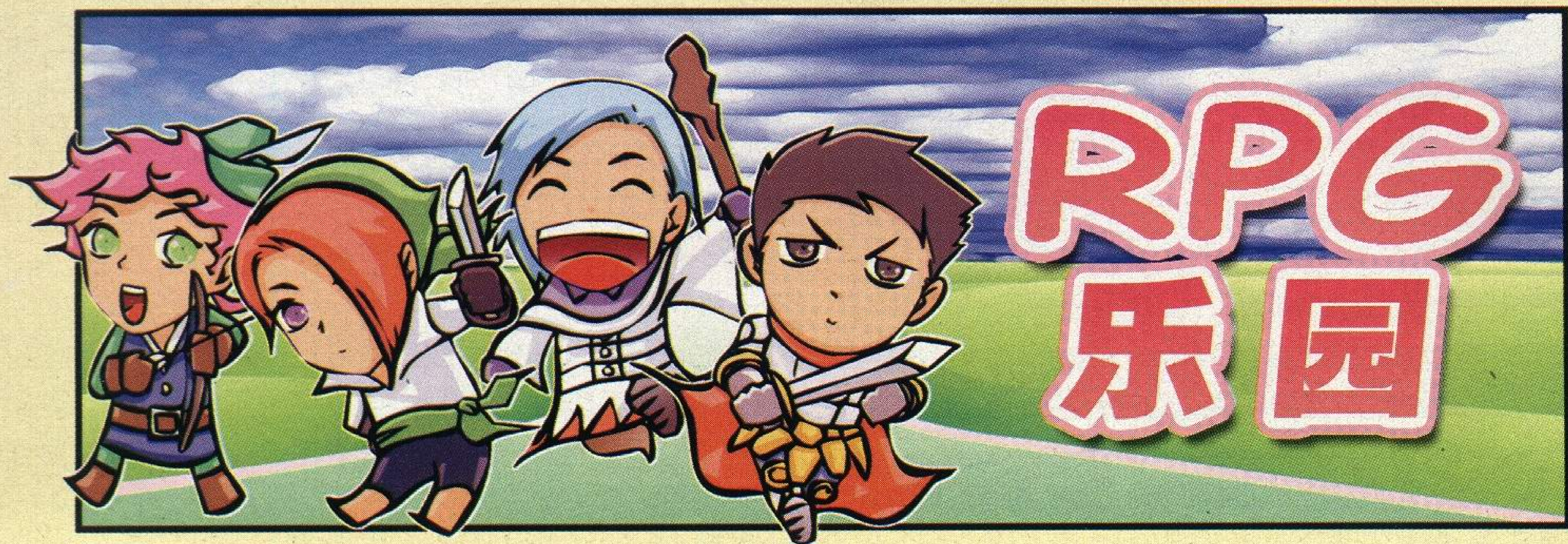
按住后，必杀魂慢慢回复（速度较慢）。

◆フランキー

喝到可乐后，强化Y键的各种强攻击的伤害。



张亦驰	所有喜欢NDS的……哦不，也包括NDSL的都来找我吧，哈哈！
读者资料	男，19岁，南邮吴江学院06级通信2班，215000

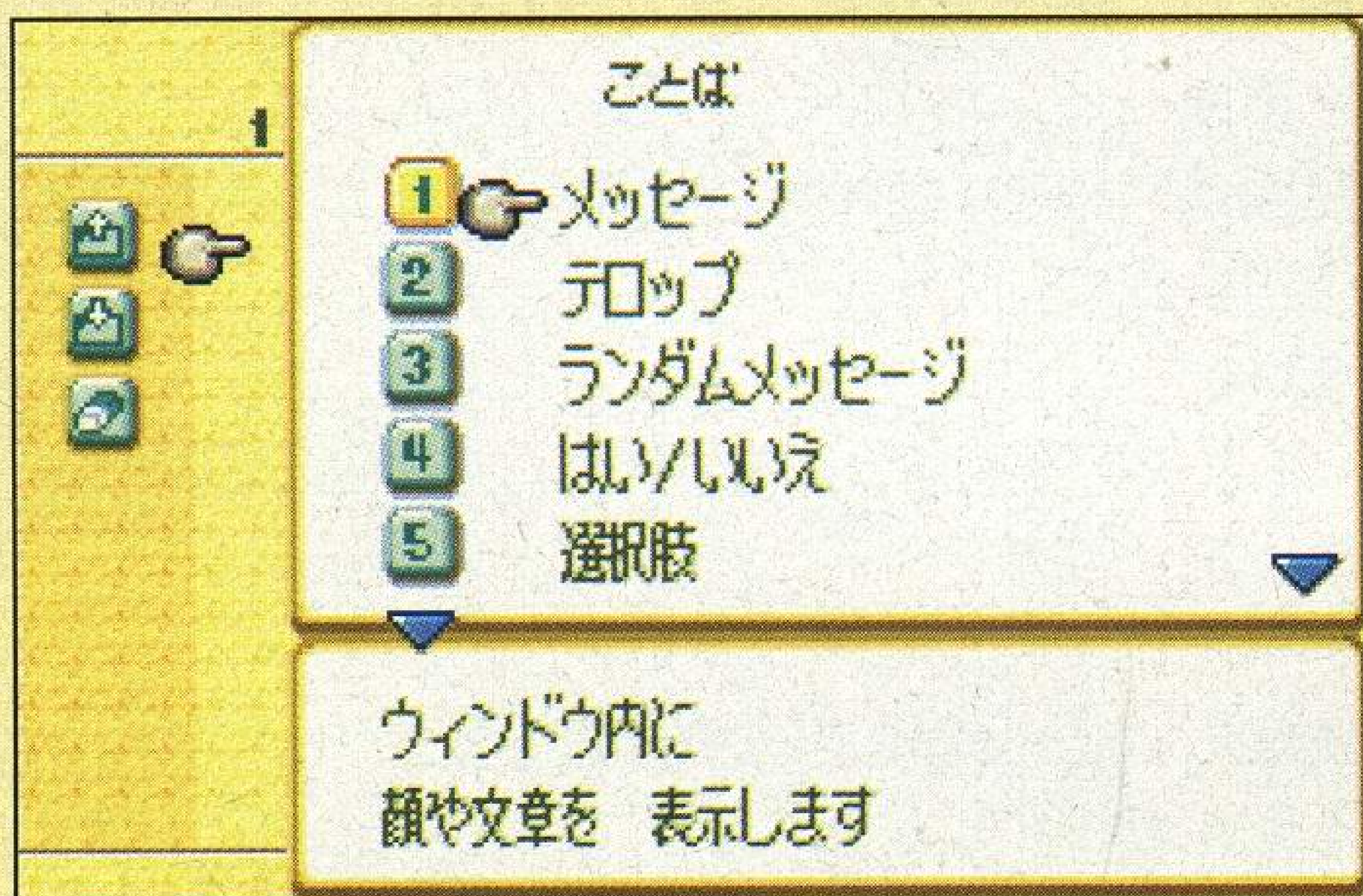


这次要说的游戏并不是一款RPG游戏，但是却又跟RPG游戏密切相关，如果你有兴趣知道RPG游戏是怎样炼成的，那么就应该看一看《RPG工具》。《RPG工具》是一款跨平台的软件，GBA版是在2003年发售的，不过我想直到现在，也很少有人仔细研究过，除了那些用《RPG工具》制作出游戏的人。

制作一款RPG游戏，在真正动手之前，必须已经设想好人物、道具、技能、敌人、剧情等等，否则就会不知道应该做什么。《RPG工具》的主菜单里有*データをツクル*的选项，就是数据制作，这是制作RPG的基础。数据制作界面里从左到右从上到下依次是人物、特技、台词、职业、道具、关键字、怪物、地图、标题画面、敌人阵型、系统设定和存档，将这些复杂的基础设定一一完成之后才能顺利地进行游戏的正式制作。



由于GBA卡带的容量限制，数据量都是有限制的，作为主要角色的人物最多只能制作8个。人物的头像、名字、职业、等级、特技、成长率、初期装备、魔法抗性都要进行详细的设定，虽然游戏里有日文汉字库，但是无法满足制作中文RPG的需要，所以国人用《RPG工具》做出来的游戏里有很多字用读音相同或相近的字来代替。特技的设定非常丰富，而且可以配合职业追加、道具附带等衍生出很多可能性，道具的种类也同样很丰富。怪物的设定与人物类似，但是一一编辑完之后，还要将各种怪物编成阵型，并且设定物品掉率和特技发动条件，远比人物编辑复杂得多。



将所有基础数据全部编辑好之后，才能正式开始RPG游戏的制作，在最初的地图上放入主角和其他NPC，根据设想的剧情设定事件触发条件等等，这些工作也绝不轻松哦。游戏的重点就在于熟练使用图中的那些东西，分别是：文本、队伍相关、队伍移动、当前NPC动作、其他NPC动作、画面特效、场所、音效、触发条件、自定义未知条件，熟练使用后可以处理几乎一切细节。不过实际做起来可没有听起来这么简单，RPG里经常有的剧情也并不容易做，比如跟NPC1对话后接到任务，但是无法顺利完成，NPC1要你去找NPC2，NPC2告诉你需要一个XX物品，你去某地找到该物品之后才能顺利完成NPC1给的任务，光是对话设定就有一大堆，更别说复杂的条件设定了。

GBA版《RPG工具》里自带一个RPG游戏，可以一边玩一边研究游戏制作的某些问题，修改原有的数据可以将那个游戏改成自己的RPG，为制作自己的原创RPG游戏打下基础。玩家自己用《RPG工具》制作的游戏一共有以下几个，有兴趣的人可以找来看一看，想要用GBA模拟器玩的话必须先下载《RPG工具》的ROM和对应的游戏存档，将存档名改成和ROM名一致即可。





《张良传》是最早的自制RPG游戏，由台湾同胞a-wei制作，虽然这款作品的游戏性还有所欠缺，但是它是当之无愧的国产RPG游戏的里程碑，在此之后更多更优秀的RPG逐渐出现。





《仙剑奇侠传》是在国内享有很高赞誉的游戏，甚至还被改编成了电视连续剧，GBC时代的《英雄剑》其实就是《仙剑奇侠传》，而这款仙剑游戏是lvjiaqi用《RPG工具》重新制作的。





飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳，金庸小说《倚天屠龙记》被多次改编成电视连续剧，而GBA游戏由maximscy制作完成，根据武侠小说制作的游戏会是什么样呢？留待玩家自己去体验吧。



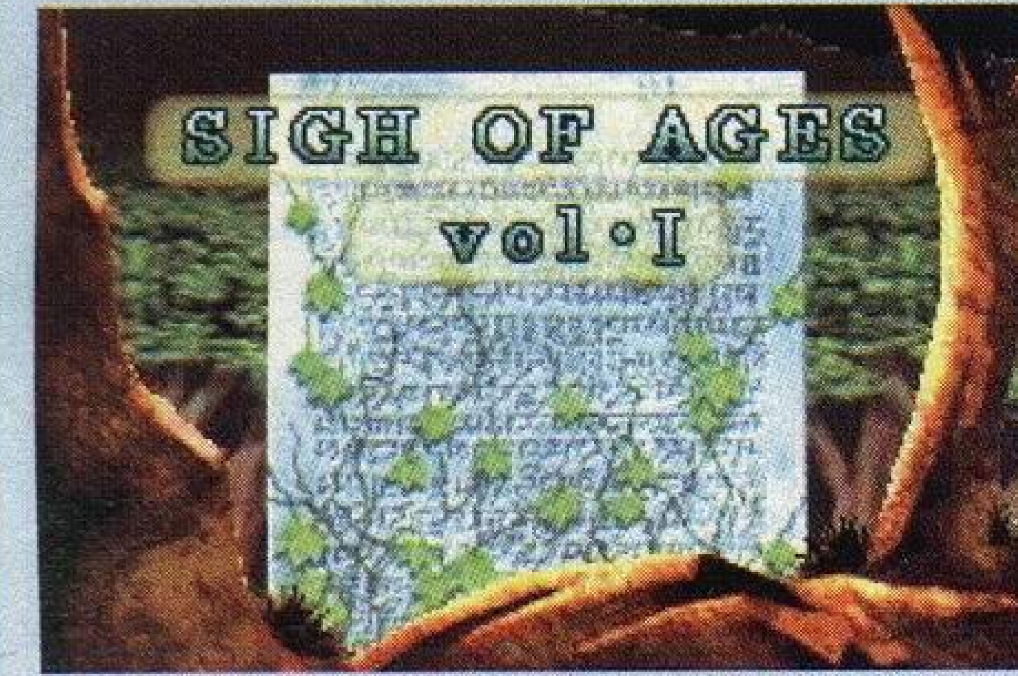


《奇迹》同样是maximscy制作的，仿照以前非常流行的同名网络游戏制作，玩过《奇迹》的玩家看到这款游戏时一定会回想起以前玩游戏时的美好回忆吧，不妨借这个游戏来找一找当年的感觉。





《热血传奇2》也是一款仿照网络游戏制作的RPG，但是这个自制游戏中的文字既有中文也有日文，虽然不如上面提到的几款全中文的游戏那么体贴，不过相信大家玩起来应该没有障碍。



《时之叹息》是LAROW去年发布的游戏，历时两年的制作真是辛苦啊，以下是作者写的故事梗概：在人妖混杂的世界里，英雄除魔的传说传遍了整个劳亚大陆。人类的君主，英雄诺西罗率军远征平定了天下。就这样，六十四年过去了，人们沉浸在“胜利”和“和平”之中。然而几乎没有人察觉到人类的赫赫战功对于妖族来说只有灭顶之灾。于是，在诺西罗初征屠戮的“炼血一族”的遗址，青苍的衰脉中，时代的叹息，再次滑过干涸的喉咙。



CAPCOM是胶囊(Capsule)+电脑(Computer)

CAPCOM这里是频道

《逆转裁判4》Flash体验版公布!





←Flash体验版游戏使用鼠标操作，舒适感不能和NDS的按键相比。玩过体验版后，想必大家都更加期待正式版的发售了吧!

NDS大作《逆转裁判4》的体验版曾在2006年9月的"东京电玩展"上公开，后又在2006年10月提供店头NDS Station下载服务。最近Capcom发布了《逆转裁判4》在PC上能玩的Flash体验版。使用鼠标操作的方式和NDS版不同。

作为体验版，Flash对应了游戏第一章《逆转的王牌》的开始部分，讲述了刚成为律师的王泥喜法介为变成杀人事件被告人的成步堂龙辩护的故事。原作中的"审讯"和"抗议"系统完全保留，背景音乐在这款Flash体验版中也能听到。

Flash体验版的运行配置为Pentium 4 1.6GHz以上的CPU，256MB以上的主内存，Windows 2000/XP操作系统，Internet Explorer 6.0以上或者FireFox 1.5以上的网页浏览器。（官方网址：http://www.capcom.co.jp/gyakutensaiban/）

Capcom-Unity网站2月开张!

2007年2月5日，Capcom宣布Capcom-Unity.com正式运行。这是一个Capcom公司和其核心玩家与Capcom拥护者之间交流的地方。所有你喜爱的Capcom游戏，从《洛克人》到《逆转裁判》到《失落星球》（XBOX360），在这里都能够找到志同道合的朋友。

另外，Capcom-Unity已经建立了几个博客，提供关于Capcom公司和其产品的最新消息，提供玩家交流的空间。接下来的几个月，Capcom-Unity将增加更多的新内容。比如，增加新的游戏交流页面（像生化危机、Devil May Cry等）、设计图案和游戏视频等。





古伟县	DQ回归，任天堂的未来更辉煌。
读者资料	男，20，广东省梅州市梅县大坪镇下街口16号，514792

来得开心！玩得开心！胜得更开心！



为了庆祝《怪物猎人P2》的发售，Capcom决定于3月17日开始展开《怪物猎人P2》的全国比赛“怪物猎人Festa”。这次比赛的目的是挑选出日本第一的最强猎人队伍。“怪物猎人Festa”的活动具体时间是：3月17日到4月4日是铺面大会，4月30日到5月20日展开地区大会，6月10日展开全国大会决定总冠军。

铺面大会，在挂有这个海报的店铺里购买《怪物猎人P2》，根据店铺里指定的训练所任务，2人组队挑战。把获得的成绩拍摄下来，投到店铺里。根据玩家的成绩获得参赛资格。地区大会，从日本5个地区的队伍中，选拔更高等级的猎人。地区大会可以直接参加，不过目前还没有公布具体方式。最后的决胜大会于6月10日在秋叶原的秋叶原广场展开，获胜者获得日本第一猎人的称号。当然，这个过程中的奖品肯定是比较丰厚的。

《怪物猎人》珍贵饰品全面登场！

Capcom在PSP上的超人气大作《怪物猎人P2》如期发售了。除了特典和同捆版之外，这个作品的相关产品也全面上市了。和一般游戏的玩具化模型不同，Capcom根据《怪物猎人P2》推出了一系列价格超过20000日元的商品。这些商品以饰品为主，比如戒指、项链等。采用金银和宝石等比较贵重的原料制成，所以才会有如此高的价格。“面目可憎”的龙饰品送给喜爱《怪物猎人》的另一半，他（她）一定会非常喜欢。而镶嵌着宝石和神秘龙纹的戒指，戴上后玩游戏就更有感觉了。







←这些首饰的原料比较高档，加上源于游戏造型的设计，使得它们更具收藏价值。




《怪物猎人》卡片游戏续报！

72期报告了《怪物猎人》集换卡片的消息，目前Capcom公布了更多情报。怪物猎人集换卡片定于3月下旬发售。标准卡组价格为1890日元，扩充包价格为252日元。标准卡组内含41张卡片、使用说明书、卡座、记点器。扩充包还有8张卡。

进行游戏的玩家，能够给所用的猎人装备武器、防具等道具。碰到怪物就进行讨伐过程，战胜怪物获得的武器和防具能够继续使用。首先获得20点的玩家获得胜利。



于晓辉	什么时候《掌机迷》可以像报纸一样订阅啊？邮递好慢。
读者资料	男，25，山东省文登市军休所，264400

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

超级大作闪亮登场!

PG攻略战队与您共同享受游戏乐趣!!



PSP | CAPCOM | 2007年2月22日
ACT | 1-4人/5229日元
怪物猎人Portable 2nd | 记忆容量:800KB







怪物猎人Portable 2nd指导攻略

作者：刑天工作室

《怪物猎人Portable 2nd（简称MHP2）》是今年年初PSP上最引人注目的扛鼎之作。继承自前作的联机狩猎使本作刚一推出就获得了极高的人气，为了这款游戏而加入PSP游戏行列的玩家不在少数。熟悉《怪物猎人》系列的玩家都知道，这是一款要素非常丰富，系统也非常深奥的游戏。我们将在今后的杂志中陆续对这款游戏进行深入的研究。而作为系列攻略的第一期，我们将在本期中首先介绍一下游戏入门所需的各种知识及资料，希望对大家步入精彩的狩猎生活有所帮助。

柏凯村设施介绍

玩家在本作中进行狩猎的根据地就是雪国的小村庄柏凯村。在这个宁静的村落中，有着猎人进行狩猎生活所需的各种设施，也有许多为玩家提供帮助的村民。我们首先来介绍一下村子中的各种设施。



◆**村长奶奶**：与上一作《怪物猎人Portable（简称MHP）》中柯柯特的村长爷爷不同，柏凯村的村长是位老奶奶。莫非以前也是传说中的名猎人吗？所有的村任务（单机任务）都必须从



她这里领取。

◆**商人姐姐**：贩卖各种狩猎必须品，例如虫网，铁镐等。怪物情报及箱子扩张道具也是从商人姐姐的商店中购买的。



◆**铁匠哥哥**：在PS2版《怪物猎人2（简称MH2）》中，每次看到铁匠老奶奶辛苦打铁的样子都会觉得装备来之不易。可《MHP2》里这



申政	与PG暂时离别几个月，这几个月里我才发现PG与我的生活紧紧联系在了一起，无法分开了。
读者资料	男，18岁，河北三河燕郊开发区二四公司203信箱，065201

位铁匠哥哥从来没人见到过他打铁，难道他是找人代工的中间人？除了会生产各种装备外，铁匠哥哥还会根据任务完成度送你强化装备用的宝玉。

◆**商人猫**：只会贩卖廉价装备的诡异小猫，从它手里只能买到并不很实用的防具武器，如此生意当然少人光顾，也怪不得它老是在睡觉。



◆**行商人奶奶**：从《MHP》开始就跟随在猎人们身边的行商老奶奶，她贩卖的道具不固定，但基本囊括了狩猎中所需的各种下级素材，而且多数都是消耗量特别大的道具，例如龙之爪，麻痹牙等，玩家收集起这些东西来比较辛苦，但只要花钱就可以从她手中买到。由于每次商品都不固定，急需的时候需要通过刷新任务来改变商品列表。



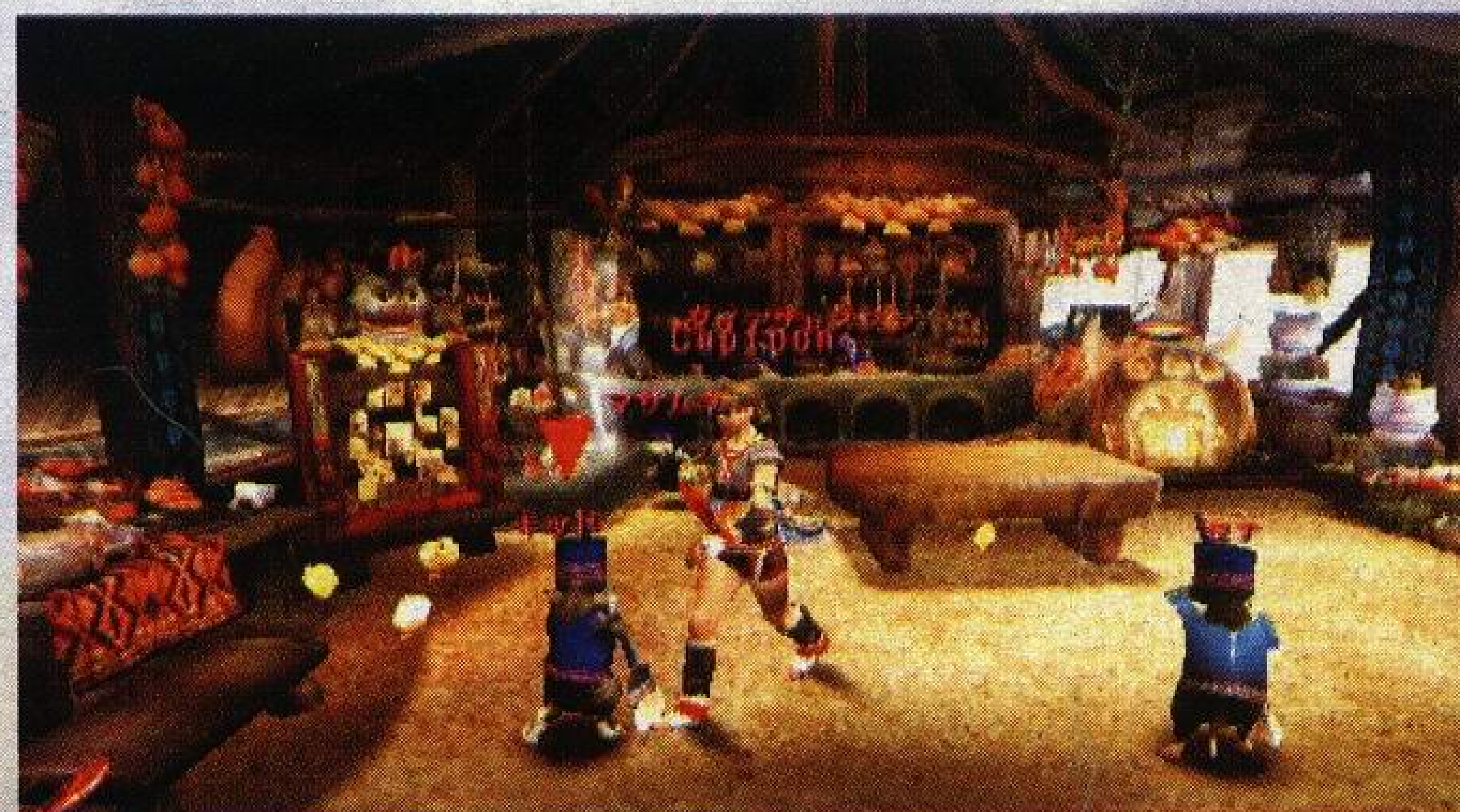
◆**为数不多的NPC们**：除了增加活力外，这些村人偶尔能给玩家一些小提示，当然，很多提示对于老猎人来说则是轻车熟路，没必要花时间聆听了。



村庄的训练所：训练各种武器的最好场所，而且还是赚取柏凯点数（PTS）的好地方之一。柏凯点数类似上作中的农场升级点数，但本座中用途大大增加，除了升级农场外，还可以用来交换升级道具，以及支付给农场中的冒险猫收集素材。如何快速攒PTS已经成了本作中的重要课题。



农场：利用赚来的PTS扩建农场中的各种设施。设施有矿点（包括爆破开采）、虫草（包括虫树）、垂钓栈桥（包括捕捞网）、田地、蘑菇木以及蜂箱等等。每次任务回来都可以采集各种素材，相当方便。另外，本作中的农场还新开设了“冒险猫”以及“古剑开掘”等设施，当玩家完成的任务达到一定水平后，这些设施就会出现。



厨房：对于《MHP》来说，“猫饭”是每次出任务前必不可少的活动。玩家雇用的猫厨师们烹制的料理能够给玩家很大的帮助，它们还经常会送给玩家不少好东西。另外在本作中，猫猫们除了做饭外，还可以帮助主人烧肉烧鱼，使玩家免去烤肉的辛苦。不过，烤肉的质量是和猫猫的厨师级别有关的，级别不够高的猫可能会把肉烤糊。烤肉的委托在厨师工作板上进行，如果你放心的话，就把生肉生鱼都交给他们去料理吧。



石宏伟	新的一年就要来临，希望PG能越做越好，也希望有一次改头换面的转变。
读者资料	男，辽宁鞍山铁西区乐群高中高二3班，114000

自宅：最后就是我们熟悉的猎人小家了。在床前可以进行存档，道具箱可以用来收藏及整理道具，床头柜前的书架上可以查阅各种资料，随时更换发型和发色，还可以给宠物小猪更换衣服。我的地盘我做主！

小提示

●本作中的厨房、农场和集会所中都备有小型道具箱，可以直接存取各种道具，玩家不用再为拿取某种道具而反复进出自宅了，非常方便。不过，这些道具箱毕竟是小型的，不能用来更换装备。想整顿战力的话，还是在自己家里从容地进行吧。

●本作中增添了场所转移的选项，在每个场所的出口处按下△键，就会出现移动方向的菜单供玩家选择，节省了场所移动的时间。

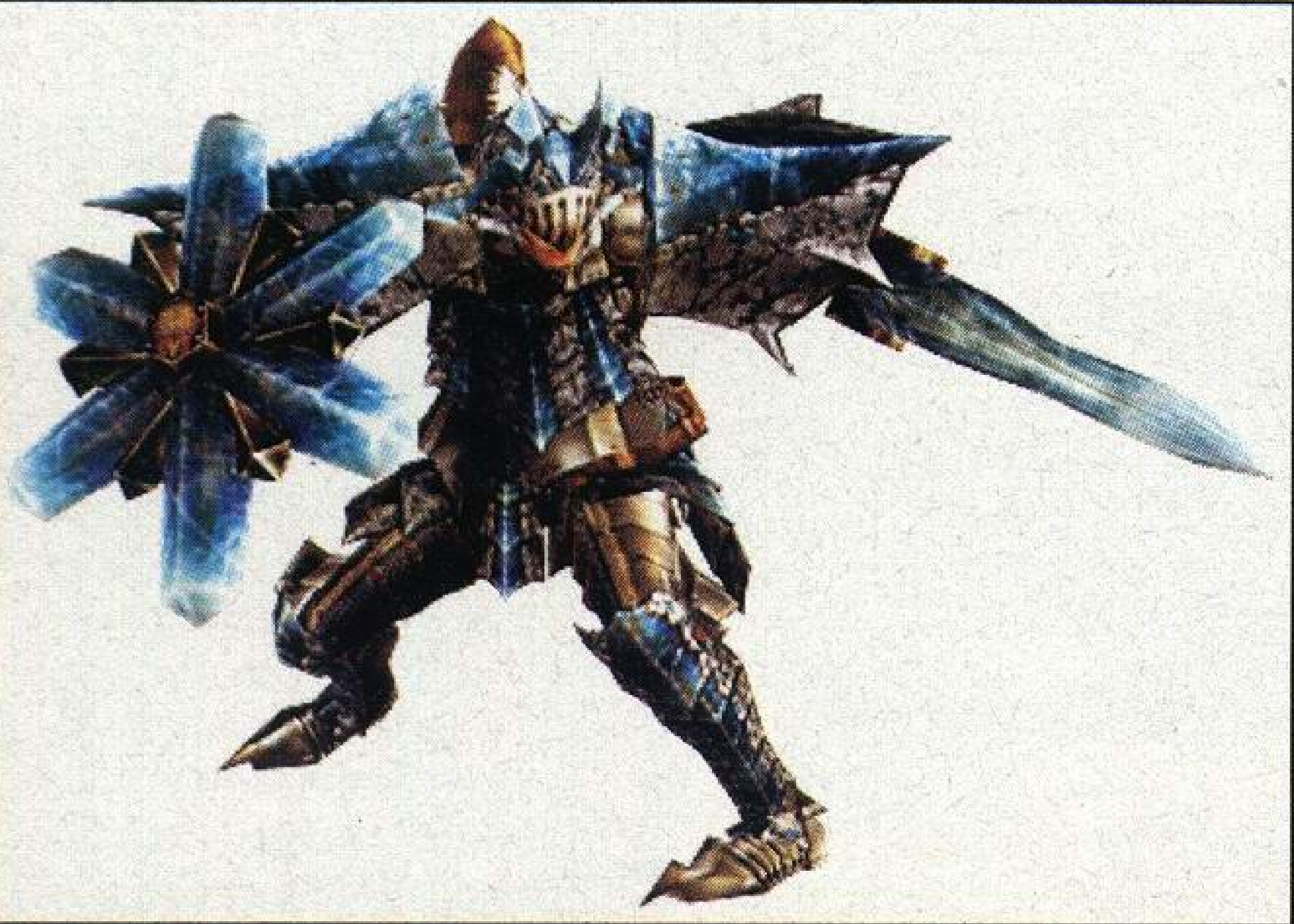
●猫厨师做饭、农场炸矿及冒险猫出航等动画是可以按下SELECT键跳过的，玩家不必每次都看一遍了。

●猫厨师的“猫饭技能”会直接显示在猫厨师的能力表上，方便玩家进行挑选，玩家不必再为检查猫饭技能而花费大量时间。

可以看出，本作在细节上进行了很多人性化的调整，使玩家不必在整理事务上消耗大量时间，能够集中精力在狩猎任务上，这对于PSP版《怪物猎人》玩家来说是个非常好的消息。

武器介绍与分析

玩家在狩猎中赖以为生的工具就是手中的武器。每种武器都有各自的特点和长处，合理运用各种武器是当一名好猎人的关键。比起前作来，本作中增加了数种武器，原有的武器种类也进行了不小的调整。我们在这里对各种武器进行一下基本的介绍与分析。



▲片手剑使用难度低，即使初心者也可以轻松掌握运用。

片手剑

攻守兼备的极意，初心者的热门武器。

基本操作	
○	回旋斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	跳斩
R键	防御

特殊指令	
R+○	防御攻击
R+△	提上斩
R+□	可以在不收刀的状态下使用道具
×后△	翻滚后提上斩

武器性能	
攻击	C
防御	B
攻击频率	A
拔刀移动	A

●**武器分析：**片手剑堪称游戏中最容易上手以及泛用型最为宽广的兵器，魅力非常高，你可以没有其它武器，但无论如何都会拥有几把片手剑。片手剑的优势除了本身性能出色外，还在于易学。初心者使用片手剑也可以轻松掌握其特性，熟练运用之后，对付各种怪物都可以应付自如。不收刀使用道具的特性加上盾牌防御，使得片手使用者在各种难关及团战中具有强大的生存能力。不过，片手剑虽然有如此多的优点，但攻击力低下比较严重。虽然可以针对怪物特点进行有针对的选择，但还是需要依靠极高的攻击频率来弥补本身攻击力的不足，否则很容易陷入持久战。拔刀时的基本打法是（△+○）→△→×的一击脱离战术，充分利用自身速度优势与怪物进行周旋。

双剑

舍弃盾牌拿起另一把剑，将鬼人的斩击深深烙在怪物的躯体上。



▲双剑使用难度之高使很多猎人都不常问津，它可以说是少数梦幻级猎人的表演利器。

●**武器分析：**比起片手来，双剑的威力更加强大，这不是指单发攻击而是指攻击频率，除了拥有片手剑的机动性以及灵活性外，双剑还拥

陈春亮	游戏就是力量。
读者资料	男，15岁，安徽滁州中学高一15班，239000

基本操作	
○	回旋斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	冲刺斩(鬼人化时是乱舞)
（攻击模式下）R键	鬼人化

武器性能	
攻击	C
防御	–
攻击频率	S
拔刀移动	A

特殊指令	
收到状态下按住R后△+○	直接启动鬼人化
×后△	翻滚后提上斩
※鬼人化状态下耐力槽会快速消耗，耐力为0以后则解除鬼人化状态。	

有了片手剑所没有的鬼人化，启动鬼人化模式以后攻击和攻击频率大大提高，可以进行乱舞攻击，而且不会弹刀。如果想体验进攻、进攻再进攻以及华丽斩杀怪物的快感的话，双剑堪称不二之选。但由于抛弃了盾牌，绚丽的鬼人刀光下隐藏着双剑无比脆弱的防御，玩家只能依靠翻滚来回避怪物攻击，战斗难度相当高。可以说，上级猎人才能很好地使用双剑。双剑手必须巧妙寻找怪物的弱点以及破绽，才能充分将鬼人的攻击力发挥出来。

大剑

狙击怪物的重量武器，獠牙可将任何怪物一分为二。



▲大剑拥有华丽的外形和朴实的技巧，攻击和防御能力都算不上顶级，但坚实可靠。

基本操作	
○	横斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩(按住键可蓄力攻击,最高3段)
×	翻滚
△+○	上斩
R键	防御(要消耗锋利度)

武器性能	
攻击	A
防御	B
攻击频率	C
拔刀移动	C

●**武器分析：**朴实厚重的风格加上独特的厚重感让大剑本身拥有不少骨灰级爱好者。2代中增加了蓄力斩，但大剑本身挥动频率还是相当低，攻击范围广泛，但实用度一般。对付大型怪物战斗中，更多的是依靠蓄力斩，寻找怪物的弱点以后，一发命中，然后迅速脱离，基本思路和双剑有异曲同工之妙。大剑也能进行防御，但防御性能比较低，防御某些攻击时需要消耗大量耐力甚至是HP。喜欢大剑的玩家需要对于大剑有充分的练习，除了重量不能让人很好掌握外，攻击时机也需要很好地把握。

太刀

优雅地将怪物斩开的利器，人气绝顶的崭新兵刃。



▲优美的弧线和轻盈的“身材”使太刀获得了众多猎人玩家的喜爱。

基本操作	
○	直刺
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	踏步斩
R键	气刃斩
※练气条：使用太刀的时候会在耐力槽下方多出一条小槽，这个就是练气条，每次成功命中怪物就会增加一段练气条，使用气刃斩的时候会消耗练气条。练气条蓄满后自动附加“攻击UP（小）”和“武器锋利度+50”的能力。	

武器性能	
攻击	A
防御	–
攻击频率	B
拔刀移动	B

●**武器分析：**乍一看是大剑的轻盈版，但实际操作有很大不同。无论从手感还是攻击力来说，太刀都是上乘武器，除了带有攻击力和锋利度提升的特性外，还具有气刃不弹刀的特性。加上踏步斩的巨大攻击范围，太刀的魅力可见一斑。虽不如大剑刚健有力，但“刀刀入肉”，获得了很多猎人的喜爱，人气相当高。不过，太刀没有防御能力，和双刀一样完全依靠掌握

怪物的规律后复回避来攻击怪物，这点需要特别注意。

锤

豪杰武器之首，将攻击力发挥到极限的王者之尊。



▲锤杀龙的速度有时快到令人震惊，即使在G级集会任务中也是，当然，这只有充分掌握锤的特性才能做到。

基本操作	
○	横叩
□	收纳武器（收刀）
△	纵扣（可连续3次）
×	翻滚
R键	蓄力（最高3段）
1、2段蓄力中松开R键：蓄力叩击，可直接按△键取消后再度蓄力	
3段蓄力中不输入方向松开R键：大地一击	
3段蓄力中输入方向松开R键：回旋攻击，可中途按△键切换收招攻击	
※R键蓄力时无视任何风压。	

武器性能	
攻击	SS
防御	–
攻击频率	C
拔刀移动	C

●武器分析：忍术有忍道，剑术有剑道，《MHP2》中的锤子也有锤道。除了继承上作中刚猛的一击外，锤子还增加了昏迷率，给予怪物头部一定程度打击以后，怪物就会陷入昏迷状态任人宰割。加上锤子拥有武器数值上的绝对攻击力，想“速杀”怪物的猎人中多数都使锤。和大剑一样，锤也以狙击怪物的弱点为目标，但不同于大剑，锤的攻击可以很快放倒怪物，加上抗风压的蓄力攻击，使得锤的定位攻击更加精确。不过，锤的使用也不是很容易掌握，除了对挥动角度的把握以及对怪物动作的熟悉外，还常常需要用道具进行一定的补助。蓄力攻击会快速消耗耐力，加上锤子拔收武器比较缓慢，对于翻滚的依赖超过任何武器。

狩猎笛

团战中最受欢迎的队友，隐藏的实力不容轻视。



▲团战中的“后勤”角色，但不光具有辅助的能力。“后勤”的攻击力也是不容小看的。

基本操作	普通模式下
○	殴击
□	收纳武器（拔刀）
△	本垒打
×	翻滚
△+○	纵叩三连击(可以连续输入三回)
R键	切换普通模式/演奏模式

演奏模式下	
○	第一音
□	第一音
△	第二音
×	翻滚
△+○	第三音

武器性能	
攻击	A
防御	–
攻击频率	C
拔刀移动	C

●武器分析：狩猎笛在普通模式下的用法和锤子区别不大，“大地一击”不需要蓄力就可以使出，相当方便。狩猎笛拥有不输给锤子的攻击力，但由于修正不同，实际攻击输出并不如锤子高。狩猎笛的演奏模式下硬直相当大，但效果也很实用，根据每把狩猎笛不同的音色对照着乐谱，可以吹出各种对狩猎有利的效果，其中不乏“强走（大）”“大回复”“风压无效（大）”等实用技能。如果有狩猎笛一起团战的话，前线作战的猎人们会减轻不少压力。狩猎笛乐谱请参照后面的附录。

长枪

移动的攻击要塞。用坚实的盾牌抵挡住火龙的烈炎。



▲长枪虽然一再被削弱，但由于强大的连续攻击输出，还是拥有很多拥护者。

钟航	我的新年愿望：PS3、XBOX360、PSP、Wii、NDSL……就足够了。
读者资料	男，20岁，广东广州白云区江高镇学苑路1号广东白云学院西区经济系05会计学1班209信箱，510450

基本操作	
○	上段突刺（可连续3回）
□	收纳武器（收刀）
△	中段突刺（可连续3回）
×	小后跳（可连续3回）
△+○	冲刺攻击
R键	防御

按住R键状态下	
○/△	防御攻击
△+○	冲刺攻击
方向键	防御移动

武器性能	
攻击	A
防御	A
攻击频率	C
拔刀移动	C

●**武器分析**：武器中的防御王者，防御状态下可以抵挡住大部分攻击（需要消耗耐力，部分攻击需要有技能支持才可以防御，比如铠龙的热线）长枪的攻击距离长，在一定程度上可以在怪物攻击范围之外攻击怪物。长枪的缺点也十分明显，由于移动速度缓慢，又不能翻滚，大多数时间都处在被动状态下，只能防御敌人攻击后寻找机会反击。除了技术外，还需要玩家具有相当的耐性。加上这次的武器绿色锋利度也会导致弹刀，而很多中档长枪都被卡在绿色锋利度这条线上，不加技能的话，许多怪物的皮肤都可以轻松弹掉长枪的攻击，相当郁闷。对初心者来说，一般不太推荐这种武器。

铳枪

用漆黑的炮口瞄准猎物，让炽烈的咆哮撕裂天空。



▲龙击炮堪称猎人世界里的“雷神之槌”，用炮击轰倒飞龙的场面充满了“浪漫”。

基本操作	
○	炮击
□	收纳武器（收刀）
△	突刺（可连续3回，输入方向时，会变成大踏步上斩）
×	小后跳
△+○	上斩
R键	防御
小后跳中○	上弹

按住R键状态下	
○	上弹
△	上段突刺
△+○	龙击炮

武器性能	
攻击	B
防御	A
攻击频率	C
拔刀移动	C

●**武器分析**：从长枪中演变出来的龙击炮增加了中距攻击的特性，演变为攻防一体的坦克堡垒。普通攻击与长枪相似，而龙击炮以及炮击可以在中距离追加伤害，特别是龙击炮，拥有单发攻击中的顶级威力。不过，龙击炮发射后需要一段时间冷却才能再次使用，加上炮击对锋利度消耗严重，需要不时寻找时机来磨刀。选择这种武器的玩家在战斗前应当准备尽可能多的砥石来打磨高贵的炮身。《MH2》里龙击炮华而不实的“美名”在《MHP2》里得到了一定程度的挽回，威力和冷却时间进行了不小的调整，所以在联机战斗中，铳枪特殊的身影也比较常见。

轻弩/重弩

从容应付复杂的环境，从远处射杀强大的猎物。





▲独特的设计使弩的使用自成一派，使用得当时也有着极其强大的攻击力。

●**武器分析**：轻弩和重弩在实际作战中存在着不小的差别，但因为性质有相似之处，因此还

基本操作	
○	子弹发射
□	收纳武器（收刀）
△	上膛
×	翻滚
△+○	近距敲击
R键	打开准星模式

按住R键状态下	
○	射击
△	上膛

武器性能	
攻击	B/A（轻弩/重弩）
防御	/C（重弩加装盾牌时）
攻击频率	A/B（轻弩/重弩）
拔刀移动	B/C（轻弩/重弩）

是放在一起分析。弩的攻击输出一般依赖于弩的基础攻击力,只有少数子弹是无视弩本身攻击力的。决定弩攻击输出的一个主要标准是"单位时间里能打出多少发子弹"，上弹量对于弩的考量非常重要。重弩一般攻击力高于轻弩，同级弩打同一种子弹的话,重弩攻击力高一些。不过，轻弩的移动速度高于重弩，所以一般重弩用于定点攻击，而轻弩用于游击战。由于弩需要弹药，子弹上的花费远高于其它武器，加上后期任务难度提高，需要携带的素材及子弹也会越来越多，"烧钱"的本性也会越来越明显。全部使用贵重子弹时一场打掉个两三万也不是什么稀奇事。手头不是很宽余的玩家，用弩时还需要量力而行。本作中的一部分轻弩拥有"速射"能力，对应"速射"的弹种一次发射时会连续射击数发子弹，但只消耗一发弹药。这种射击方法威力巨大，但硬直也长，考验玩家的对应能力。速射轻弩使用得当会成为非常强大的力量。重弩可以选择加装盾牌或威力炮管，装盾牌后可以进行自动防御，这对于机动性差的重弩来说是个可靠的保障。威力炮管可以加强弩的攻击力，打击钝重的敌人时作用很大。

弓

胜利之箭穿透猎物,划破布满乌云的长空。

基本操作	
○	近身攻击
□	收纳武器（收刀）
△	射箭（可以进行3段蓄力,松开后射出，蓄力中可进行移动）
×	小后跳
△+○	给弓箭涂药
R键	准星模式

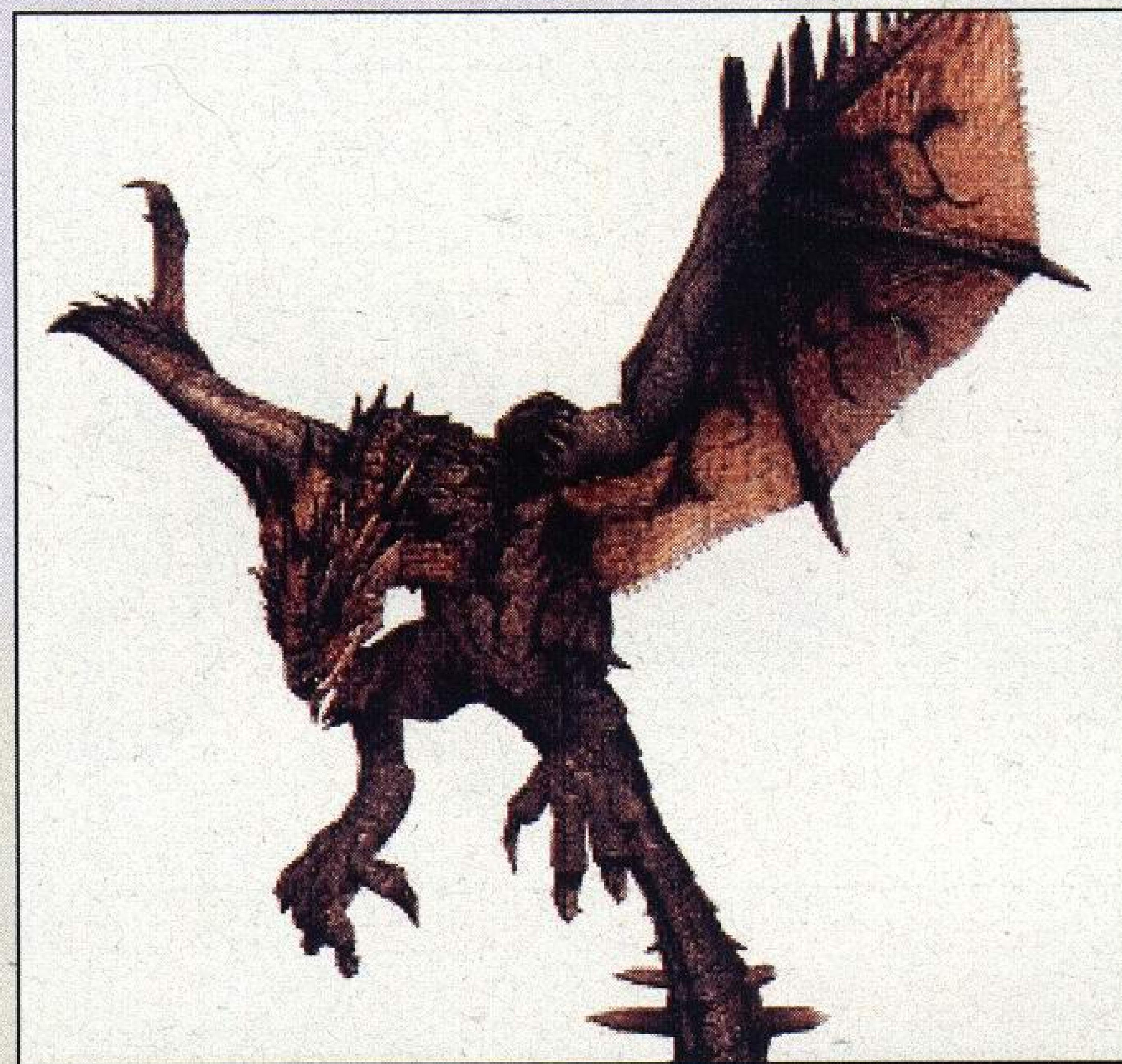
按住R键状态下	
△	射箭
△+○	给弓箭涂药

武器性能	
攻击	C
防御	–
攻击频率	B
拔刀移动	B

●**武器分析：**《MH2》里大放异彩的武器，在本作中依然强力。简单易上手，消耗低，机动性也强，弓占据了各种有利的因素。当然，作为远程武器，弓的攻击力不高，在集会G级任务下，提高攻击效率是弓手必须掌握的技巧。一些猎物的护身可以弹掉玩家的箭，不依靠多段蓄力攻击很难刺穿怪物的皮肤。弓一般的战法是边蓄力边移动，躲避怪物的攻击后给予重击。也因为如此，弓被很多玩家称为"远距离的锤"。



▲消耗低，机动性强，加上本作中的攻击修正，越来越多的玩家开始使用这一古老而又传统的远程武器。



全村长任务解析

村长任务是玩家进入《MHP2》世界的基础。这些任务从操作基础开始，由浅入深，任务中的猎物实力也比集会所低，适合初学者对游戏进行熟悉。同时，接受村长任务也是收集游戏中需要大量使用的下位素材的好方法。我们在下面列出了所有村长任务的基本资料，玩家可以自由参考。

任务名字	任务酬劳	地域	类型	对象	目标活动区域	特殊
★						
1雪山草采集	300z	雪山	采集	雪山草×3	7、8	–
雪山草就生长在雪地上，非常明显。						
2雪山的巨角鹿	300z	雪山	采集	巨角鹿之角×3	2	–
出入2区杀巨角鹿，凑满3个鹿角后就可以交差了。						
3肉食龙讨伐	300z	雪山	讨伐	5只白跳龙	3、5	–
首次讨伐任务，5只白跳龙分布在3区和5区，直奔这2个区讨伐即可。						
4悄然接近的气息	300z	雪山	采集	3条波波舌	7、8	动画后轰龙登场
轰龙一开始在6区，看完后直接跑去7区或8区寻找波波挖取5个舌头，就能闪人了。装备不佳时还是不招惹轰龙为妙。						
5打倒小雪狮	300z	雪山	讨伐	3只雪狮子	8	–
3只小雪狮都集中在8区，而且HP不多，所以基本没什么难度。						
★★						
1雪山：素材采集	12z	雪山	采集	猫宅券纳品	–	–
2密林：素材采集	12z	密林	采集	猫宅券纳品	–	最早出产蓝色矿石的地方，同时也可以挖到不少比较好的素材。
3沙漠：素材采集	12z	沙漠	采集	猫宅券纳品	–	–
4（紧急任务）肉食龙们的领袖	900z	雪山	狩猎	白跳龙头领	6	–
厨房能够雇2只猫，追加狩猎记录第1次打白跳龙首领的地方在6区。本战的难度就在于白跳龙首领身边的那群小白跳龙，可以考虑捕获。支给品里有携带麻痹陷阱，只要引跳龙首领踩上去，再丢几个麻醉玉就可以收工了。						
5猪突猛进！野猪王	1200z	雪山	狩猎	野猪王	7	追加《野猪王》CG
6讨伐白跳龙	900z	雪山	讨伐	20只白跳龙	6、7	有白跳龙首领乱入
20只白跳龙分别在3、5、6、7区，每区杀完都以通过换区再刷出一批，杀满20只任务结束。						
7雪狮子群	900z	雪山	讨伐	5只雪狮	8	乱入的野猪王不能放过
雪狮子分别在7区和8区。						
8大意禁止?	900z	雪山	采集	15束雪山草	6	轰龙乱入，可以在雪山8区山顶上采集到电龙宝宝（精算道具）
轰龙主要活动范围在6、7、8，先去染色，尽量避开它的活动范围。						
9狩猎蓝跳龙首领	900z	密林	狩猎	蓝跳龙首领	8	追加《蓝跳龙首领》CG
非常简单的一个任务，直奔6区触发CG后灭掉蓝跳王就OK了。						
10密林的大怪鸟	1500z	密林	狩猎	怪鸟	6	破头过关可获特殊奖励
11珍兽中的珍兽	1500z	密林	狩猎	桃毛兽王	3	动画后追加训练演习
12森林中的珍兽，狩猎桃毛兽	900z	密林	讨伐	10只桃毛兽	2、3、9、10	–
7区蓝跳龙首领乱入10只小桃毛兽分布在2、3、9、10区每区有2批，杀完换区刷第2批，很快就能结束任务。中间会有只蓝跳王来捣乱，可以顺便干掉。						
13巨大昆虫，发生！	900z	密林	讨伐	20只巨蜂	1、3、9	铠玉
杀20只蚊子。除了洞里，基本所有的区都有蚊子，耐心点杀就可以了。						
14采取调和素材！	900z	密林	采集	10个特产蘑菇	1、2、5、9	带颗回家玉会轻松不少
特产蘑菇的采取点分别在1、2、5、6、9区。						
15狩猎黄跳龙首领	900z	沙漠	狩猎	黄跳龙首领	2、4	在2区路口
任务开始后黄跳龙首领会徘徊于4、6、7区，不用去大沙漠里乱跑，直接进洞很快就能发现它。见到后要小心被它连咬导致麻痹，那样会显得很被动。						
16大地中畅游的怪物	1200z	沙漠	狩猎	沙龙王	5	追加《沙龙王》CG
17追寻幻之鱼龙肝	1200z	沙漠	采集	3个鱼龙肝	2、5	黄跳龙首领乱入
尽量多带点音爆弹，运气不好的时候可能连杀几只都不出鱼肝。						
18偶尔也来钓钓鱼怎么样?	900z	沙漠	采集	2条黄金鱼	1	沙龙王乱入
推荐在1区钓鱼，钓之前先看看池子里有没有黄金鱼，黄金鱼颜色是暗金色，没有的话可以通过换区来反复刷出后再钓取。						
★★★						
1沼地：素材采集	12z	沼泽	采集	猫宅券纳品	–	–
2森丘：素材采集	12z	森丘	采集	猫宅券纳品	–	–
3（紧急任务）潜伏在雪山的影子	2100z	雪山	狩猎	电龙	3	追加《电龙》CG
4地中的大胃王	1200z	雪山	采集	3个电龙宝宝	8	6区白跳龙首领乱入
从8区横动钻出向上爬，在山顶的风翔龙残壳出可以用镐挖到电龙宝宝。电龙宝宝带在身上会不断减少HP，可以用回家玉快速回家。						
5雪狮子讨伐作战	900z	雪山	讨伐	10只雪狮	6、7、8	白跳龙首领乱入
雪狮子分布在6、7、8区，反复刷即可。						

黄纯	《掌机迷》已经成为我奔向报亭的唯一理由。
读者资料	男，19岁，安徽铜陵经济开发区铜陵学院新校区05级会计本C309教室，244000

任务名字	任务酬劳	地域	类型	对象	目标活动区域	特殊
6狙击密林的盾蟹	1800z	密林	狩猎	盾蟹	3、9	–
7巨大湖的主人	2400z	密林	狩猎	翠水龙	3、4	–
8小盾蟹群	900z–	密林	讨伐	10只小盾蟹	3、4、9、10	桃毛兽王乱入
10只小螃蟹分布在4、3、9、10区，只要注意别漏杀就可以了。						
9紫色的毒怪鸟	2100z	密林	狩猎	紫毒鸟	–	–
10潜伏在沙中的巨大蟹	1800z	沙漠	狩猎	盾蟹	9	追加《盾蟹》CG
11沙漠的水龙	2100z	沙漠	狩猎	水龙	6、7	追加《水龙》CG
12黄跳龙讨伐作战	900z	沙漠	狩猎	20只黄跳龙	3、4、5、7、10	黄跳龙首领乱入
20只黄跳龙分布在1、3、4、5、6、7区。						
13毒怪鸟出现！	1800z	沼泽	狩猎	毒鸟	2	追加《紫毒鸟》CG
14青怪鸟，袭来！	1800z	沼泽	狩猎	怪鸟	6	–
一开始出现在8区，跑过去肯定赶不到，直接去6区等待，见面后赶快染色。						
15喜欢恶作剧的桃毛兽	1500z	沼泽	狩猎	桃毛王	8、7	–
16红跳龙首领的毒牙	1200z	沼泽	狩猎	红跳龙首领	4、5	追加《红跳龙首领》CG
17打倒大怪鸟	1500z	森丘	狩猎	怪鸟	9、5	–
18寻找蘑菇也很难?	900z	森丘	采集	10个蘑菇	3、6、9、10	任务中有怪鸟乱入
特产蘑菇有两种取得方法，一是杀小香菇猪从它身上挖取，二是在指定地方进行采集。蘑菇在3、10两区最多。						
★★★★						
1火山：素材采集任务	–	火山	采集	猫宅券纳品	–	辉龙石红莲、阳翔原珠、燕雀石
2（紧急任务）	–	雪山	狩猎	雪狮子王	8、3	调和书，资料书
激突！雪狮子王						
3降临沼地的赤影	–	沼泽	狩猎	赤电龙	9、3	–
4孤高的黑狼鸟	–	随机	狩猎	黑狼鸟	6	动画，勋章，追加训练
大怪鸟10匹讨伐后出现。						
4两头蓝跳王	–	密林	狩猎	2只蓝跳龙首领	6、7	–
两区各一只。						
6巨大昆虫，大发生！	–	密林	讨伐	20只巨甲虫	1、2、5、7、9	桃毛王乱入
7决战！一角龙	–	沙漠	狩猎	一角龙	7	–
8白银的一角龙	–	沙漠	狩猎	白角龙	7	–
9湿地带的镰蟹	–	沼泽	狩猎	镰蟹	7	–
10夹击的大怪鸟	–	沼泽	讨伐	两只怪鸟	2、8	–
怪鸟逃跑后回2区睡觉。						
11红跳龙们的老大	–	火山	讨伐	红跳龙首领	7	–
炎热地带遇到。						
12看不见的飞龙	–	火山	讨伐	岩龙	7	–
13炎山的大将军	–	火山	狩猎	镰蟹	3	动画，追加任务9
镰蟹的行动路线是3-4-5-7-3。						
14红跳龙讨伐作战！	–	火山	讨伐	20只红跳龙	1、4、5、6、7	岩龙乱入
15讨伐成群的小镰蟹	–	火山	讨伐	10只小镰蟹	2、3、6、7	红跳龙首领乱入
16燃石炭采掘指令	–	火山	采集	燃石炭	15	–
17冰点下的支配者	–	随机	讨伐	风翔龙	3/8	CG
18身缠烈风的古龙	–	随机	讨伐	风翔龙	3/8	《冰点下的支配者》任务过后出
★★★★★						
1（紧急任务）绝对强者	–	雪山	狩猎	轰龙	8	完成后调合书，资料书追加
轰龙逃跑后到3区睡觉。						
2幻兽麒麟现身！	–	随机	讨伐	麒麟	6	任务完成后追加勋章和训练任务
3雪狮子，二重咆哮	–	雪山	狩猎	2只雪狮子王	2、3、6、7、8	–
4猛毒的包围网	–	密林	狩猎	两种毒鸟	2、5	–
5轰龙帝加雷克斯	–	沙漠	狩猎	轰龙	5	–
6死斗！角龙	–	沙漠	狩猎	角龙	7	追加任务7
7黑角龙の猛攻	–	沙漠	狩猎	黑角龙	6、7	–
8究极的蟹料理……	–	沙漠	狩猎	2只大名盾蟹	2、3、5、7、9	–
9湿地带的黑铠	–	沼泽	狩猎	黑铠龙	8	
10找出奇面族！	–	森丘	讨伐	奇面族5只	1	青怪鸟乱入
按3-11-8-4-5的线路找，地面上颜色鲜艳的大蘑菇就是奇面族的藏身之处						
11铠龙的威胁	–	火山	狩猎	铠龙	7	–
12古塔调查也不轻松	–	火山	讨伐	10只蛇龙	4、6、8、10	–
蛇龙飞在空中，推荐弓弩或大剑，较易击落它们。						

贝辰 同学的NDSL被收了，蹭机生活结束。同志们，无机族的生活痛苦啊！

读者资料 女，18岁，江苏苏州十梓街164号2栋403室，215006

任务名字	任务酬劳	地域	类型	对象	目标活动区域	特殊
13皇妃镇座的火炎宫	–	火山	讨伐	炎妃龙	8	追加任务14
14旧时代的守护者	–	火山	讨伐	炎妃龙	10	追加动画
15古霞龙	–	随机	讨伐	霞龙	9	追加任务16
16寂静的前方	–	随机	讨伐	霞龙	8	–
霞龙的移动路线是8–6–2–5。						
特殊紧急任务						
1一对巨影	–	森丘	狩猎	雌雄火龙	3、4、5、9	–
2双鱼龙	–	密林	狩猎	水龙和翠水龙	3、4	–
3樱色飞舞的密林	–	密林	狩猎	樱火龙	3	–
4 四只角	–	沙漠	狩猎	角龙和黑角龙	3 、5、7	–
10有牙的太阳	–	沙漠	讨伐	炎王龙	9–5–2	–
5炼狱之主，怒之炎帝	–	火山	讨伐	炎王龙	6	动画，追加任务10
6镰将军的包围阵	–	火山	狩猎	2只镰蟹	3、4、5、6、7	–
7激斗！苍火龙	–	森丘	狩猎	苍火龙	4、9	–
8紧急事态发生！	–	街	讨伐	寨蟹	4、9	全部怪物2头以上讨伐后出现
9最后的邀请函	–	大斗技场	狩猎	2只金狮子	4、9	其余村长任务全部CLEAR后出现

主要BOSS简析

白跳龙首领

ドスギアノス

种族：鸟龙种

特征：白跳龙们的首领，头部有蓝色的冠，受到一定攻击会逃跑。

活动场所：雪山

弱点：火属性

主要攻击方式：牙咬、连续咬、飞扑、冰液吐息。

蓝跳龙首领

ドスランポス

种族：鸟龙种

特征：蓝跳龙们的首领，头部有橘红色的冠，受到一定攻击会逃跑。

活动场所：密林

弱点：火、水、雷、冰属性

主要攻击方式：牙咬、连续咬、飞扑。

黄跳龙首领

ドスゲネポス

种族：鸟龙种

特征：黄跳龙的首领。

活动场所：砂漠

弱点：水、雷、冰属性

主要攻击方式：牙咬+麻痹、飞扑+麻痹。麻痹率比普通的黄跳龙高。

红跳龙首领

ドスイーオス

种族：鸟龙种

特征：红跳龙的首领，头部有巨大器官，喜欢单独行动。

活动场所：沼地、火山

弱点：水、雷属性

主要攻击方式：牙咬、飞扑、毒液（带毒）。

野猪王

ドスファンゴ

种族：牙兽种

特征：比普通野猪高大两倍以上，有一部分毛是白色的，并且长有大大的牙。

活动场所：密林、沼地、雪山

弱点：火、水、雷属性

主要攻击方式：突进+角顶。跟一般的野猪的攻击相似，攻击后破绽大，只是要注意它转身后进入突击较快，任何时间都不要停留在正面。

大怪鸟

イャンクック

种族：鸟龙种

特征：飞龙类中最弱的怪物，对各种刺激都很敏感，巨大的雷达形耳朵可以监测到附近任何声响。

活动场所：密林

弱点：水属性

主要攻击方式：啄食、甩尾、火焰液、逃脱走、连续火焰液、高飞急袭，盘旋攻击。

毒怪鸟

ゲリョス

种族：鸟龙种

特征：拥有黑色的胶质外皮、大大的鸟喙以及

可以发光的头部器官，体内有剧毒。
活动场所：沼地
弱点：火属性
主要攻击方式：连续啄+偷盗、毒吐息、冲撞+毒吐息、闪光、甩尾、装死。打两只的任务要注意验证第一只是真死还是假死，站远了扔它染色球就可以了。注意它盘旋时也有俯冲攻击。

沙龙王
ドスガレオス

种族：鱼龙种
特征：沙龙们的首领，最害怕的东西是音爆弹
活动场所：砂漠
弱点：冰、雷属性
主要攻击方式：牙咬、侧撞、飞扑+麻痹、甩尾、践踏、砂吐息。用音爆弹把沙龙王炸到地上后，战斗会变得相当容易。

盾蟹
ダイミョウザザミ

种族：甲壳种
特征：背负一角龙头骨的大型蟹类怪物，具有强力攻击性的大爪同时又是坚固的盾。
活动场所：密林、砂漠
弱点：雷、火属性
主要攻击方式：突然跳起压下（一定范围内都会受到波及）、左右及正面钳子攻击、吐水攻击、倒退撞击。



桃毛兽王
ババコンガ

种族：牙兽种
特征：比空加大不少，而且体表也有樱色的毛皮，夜里活动的能力极强。
活动场所：密林、沼地
弱点：火属性
主要攻击方式：拳殴、飞扑、肚子格挡、突进、吐息。飞扑之后地面会产生震动，如果离太近的话会产生硬直。连续的拳击完成后也会有此效果。当这两招出完以后，它会出现长时间硬直，是攻击的最好时机。值得注意的是，被桃毛王的屁和大便击中时会呈现“恶臭”状态，不能使用回复道具（需要抗菌技能才能防御）。

电龙
フルフル

种族：飞龙种
特征：出现在洞窟中的白色怪物，身体柔软，可以吸附在空中，虽然没有眼睛，但是感觉很敏锐。
活动场所：雪山、沼地
弱点：火属性（亚种为水属性）
主要攻击方式：小范围电击、甩尾、3方向电球吐息+麻痹、飞扑（怒后变成带电飞扑，攻击力更高）。打电龙如果用不能防御的武器的话最好配有“高级耳栓”的装备，因为电龙吼叫后放的招都是比较狠的。通常以攻击它的后腿为主，砍几刀就收，因为它随时有可能放电。如果它甩尾或者吐电，完全可以对它无忧无虑地输出。打电龙时只要不贪刀，随时保持在它后方，还是非常安全的。如果被吼的话，也有一定几率可以逃掉，总之心不可太急，欲速则不达。

水龙
ガノトトス

种族：鱼龙种
特征：在水边出现的带有翼和巨大鱼鳍的飞龙，虽然拥有强力的攻击能力，但并不能飞行
活动场所：沙漠、密林
弱点：火、雷属性
主要攻击方式：牙咬、甩尾、侧撞、水平跳跃爬行、足踏、水吐息（纵、横）

雪狮子
ドドブランゴ

种族：牙兽种
特征：生活在雪山的猛兽型怪物，统率小弟对猎人进行群体攻击。
活动场所：雪山
弱点：火、雷属性
主要攻击方式：飞扑、雪球吐息、后跳+落雪、空抓、咆哮并召唤小雪狮。它钻地后出现的地

点就是完全入地后玩家站的位置，及时躲避即可。它从地里挖起的雪球落地后，碎片会溅射，小心不要被砸到。在正后方打它并不安全，因为它的后跳带有很大攻击力。尽量在它侧面打。

黑狼鸟

イャンガルルガ

种族：鸟龙种

特征：别名“黑狼鸟”，是大怪鸟洋库库的紫色变种，嘴尖、尾巴有剧毒。

活动场所：密林

弱点：水属性

主要攻击方式：三方向吐息、后空翻、甩尾(带毒）、后飞咆哮。

岩龙

バサルモス

种族：飞龙种

特征：全身覆盖有火山的岩石，喜欢伪装成岩石躲在地下。

活动场所：火山

弱点：龙属性

主要攻击方式：侧撞、突进、睡眠气体、毒气、甩尾、摆尾、火焰吐息。岩龙是铠龙的幼体形态，只会一些比较笨重的直线攻击，但全身铠甲坚硬如石，在使用武器上需要注意一下

镰蟹

ショウグンギザミ

种族：甲壳种

特征：甲壳为青色，又叫镰蟹，和盾蟹的主要区别在于钳子，钳子完全展开以后范围相当大，背上的壳有3种，分别为铠龙头壳、龙头壳以及海螺壳。

活动场所：火山、沼泽

弱点：雷属性

主要攻击方式：前方突进、两钳攻击、横移动、毒吐息、回旋镰刀斩。跳到天花板上之后，除了会使用滴水攻击外，还会使用喷水扫射攻击，在天花板上的时候尽量避开影子。

角龙

ディアブロス

种族：飞龙种

特征：特征是坚硬强壮的两只角，不会吐息攻击，但是有强力的钻地能力。咆哮的高音只有拥有高级耳栓才能防御。

活动场所：砂漠

弱点：冰属性

主要攻击方式：以前的速度与力量结合的角龙在本作中被削弱了。远距离的撞击仍然具有相当高的追尾能力,但钻地后出地的地点判定做了改变,更方便躲避了。出地的地点就在它完全入地后玩家所在的那个点偏后的地方,在它出来之前跑好位,出来之后可以直接打头或者打脚。扫尾的范围也减低了,只要在它前面基本没事。

一角龙

モノブロス

种族：飞龙种

特征：特征是头上的一根大角，是角龙的变种，愤怒时头上会出现红色印记。

活动场所：砂漠

弱点：冰、雷属性

主要攻击方式：突进、侧撞、甩尾、摆尾、钻地、扬角。和角龙攻击方式几乎完全一样。

铠龙

グラビモス

种族：飞龙种

特征：全身外壳坚硬有如山一般巨大的飞龙，弱点不明显，可释放热气和催眠气体。

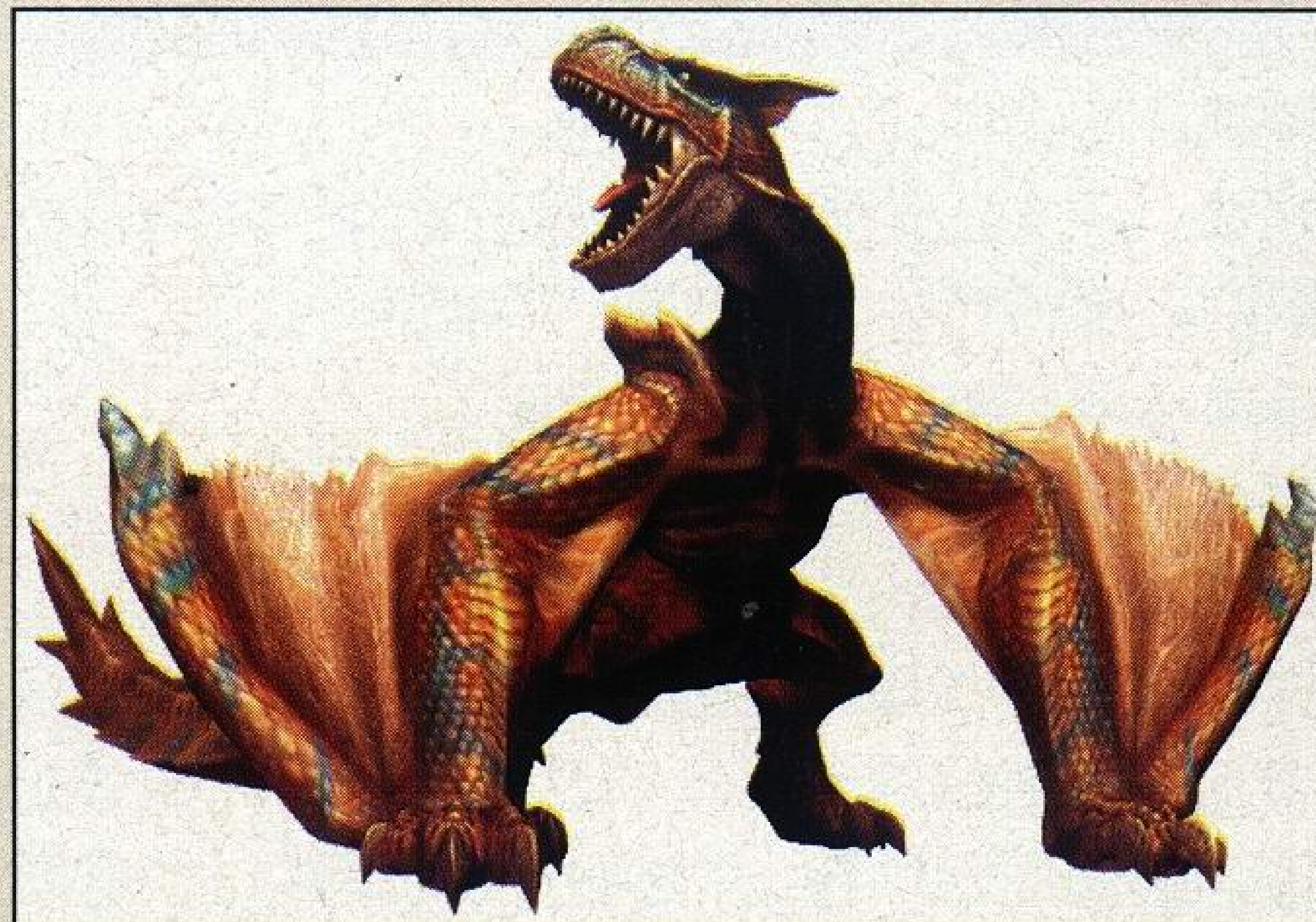
活动场所：火山、沼地

弱点：龙、水属性（亚种为水属性）

主要攻击方式：牙咬、甩尾、摆尾、侧撞、猛突进、浮游落地、热线、催眠气、热气，行动相当缓慢。大多数攻击都是直线型，身体各个部分弹刀相当厉害，需要搭配技能或者使用高级武器才能砍到内部。

轰龙

ティガレックス



种族： 飞龙种
特征： 被称为原型的飞龙，拥有力量强大的前肢，性格凶猛而暴躁，喜欢攻击。
活动场所： 雪山、沙漠
弱点： 雷属性
主要攻击方式： 突进、转向突进（愤怒中会转换两次方向）、前方撕咬、尾部回转、推雪球、咆哮（近距离带有攻击力）。轰龙在冲向雪山岩壁时会像角龙一样钉在墙上几秒钟，可以注意利用这一硬直。

麒麟
キリン

种族： 古龙种
特征： 闪耀着青白色雷光的幻兽。
活动场所： 雪山、塔
弱点： 除雷属性之外都有一点效果
主要攻击方式： 突进、角突、角突＋雷、落雷（本体×5）、落雷(周围×8)、落雷(前方×5)。周围放电时间比较长，应多使用翻滚避开冲刺。

钢龙
クシャルダオラ

种族： 古龙种
特征： 拥有操控风的能力，全身布满坚硬的黑鳞，别名“风翔龙”，当其控制风的时候，猎人们很难接近。
活动场所： 砂漠（夜）、密林（夜）、雪山(夜&昼)
弱点： 龙属性
主要攻击方式： 地面——吐息（在雪山附带冻结效果）、突进、回转前脚攻击、咆哮；空中——风吐息A、风吐息B、风吐息C、滑空突进、横移动、回转攻击、尾攻击。

炎王龙
テオ・テスカトル

种族： 古龙种
特征： 在火山地带目击到的古龙种，体内向外散发出高热气体，又称为“阳炎龙”。
活动场所： 密林、砂漠、火山
弱点： 龙>水>冰>雷
主要攻击方式： 火焰吐息、突撞、爆炸粉尘、尻尾攻击、飞撞。它周身有热气，靠近它会持续减血，破解的办法同钢龙的风压一样，多打头，或者让它中毒。打头的机会具体为：它后退后会象征性地威吓，此时上去完成一次攻击，然后它会转身面对玩家，此时可以砍一刀，然后立刻翻滚。另外，它放出爆炸粉尘后会有硬直，此时可以上去砍两三刀。



炎妃龙
ナナ・テスカトリ

种族： 古龙种
特征： 全身向外喷发火焰，靠近会持续造成伤害。
活动场所： 塔
弱点： 龙属性
主要攻击方式： 扇形火焰吐息、轨道随机突进、粉尘爆发、后跳、飞扑、甩尾。攻击方式和炎王龙类似。中距离的弯曲冲刺威胁比较大。

霞龙
オオナズチ

种族： 古龙种
特征： 平时肉眼无法看见其存在的古龙，全身被紫色的坚硬如石的硬皮所包裹着，有着长长的舌头。
活动场所： 密林、沼地、森丘
弱点： 冰、龙属性
主要攻击方式： 突进、突然飞起然后释放大量的毒烟、用尾巴敲地、右爪拍打前方、绿色液体喷射（耐力降到最低）、偷盗攻击、舌头横扫攻击（范围几乎达到180度），酸液（降低防御力）

寨蟹
シェンガオレン

种族： 甲壳种
特征： 巨大的甲壳种，背上背负着老山龙的头骨，是蟹类的终极进化型。
活动场所： 寨

弱点： 龙属性

主要攻击方式： 踩踏、钳夹，寨蟹的打法整体上和老山龙并无太大差别，使用近距离武器的话，需要不断对脚进行攻击，背后的老山头壳会在2区和4区的桥附近张开嘴巴释放大炮，在张开的时候，玩家可以跳到嘴巴里，放上专用爆弹来对它的壳造成巨大伤害，如果破坏甲壳，过关后有一定几率获得“老山龙的角”这一珍贵素材。

老山龙

ラオシャンロン

种族： 古龙种

特征： 生活百年以上的老龙，偶尔会攻击城寨，亚种属于高级别怪物。

活动场所： 寨

弱点： 火、龙属性

主要攻击方式： 践踏、摆尾、咆哮。

雌火龙

リオレイア

种族： 飞龙种

特征： 雌性火龙，喜好地上战，特别是火焰吐息。

活动场所： 密林、沼地

弱点： 龙、雷属性

主要攻击方式： 单发火球、3连火球吐息、突进、甩尾、牙咬、后空翻。打头硬直的几率变小了，还追加了连续两下后空翻，空翻结束以后不要急着上去打，先观察有没有第二下。

雄火龙

リオレウス

种族： 飞龙种

特征： 雄性火龙，空中的王者，吐息攻击也很强力。

活动场所： 森丘

弱点： 水、冰、龙属性

主要攻击方式： 突进、吐息、后飞吐息、牙咬、甩尾、毒爪、空中吐息、飞扑。当不需要改变冲锋角度时会原地踏一步，这是削弱的地方。加强的地方是打头没有前作中那么容易硬直了，所以不能靠以前的感觉去打，要收得住刀。它也会空中俯冲，要小心。

金狮子

ラージャン

种族： 牙兽种

特征： 愤怒时毛皮变成金色，非常狂暴，攻击频率和攻击力都非常高。

活动场所： 雪山、火山

弱点：冰属性

主要攻击方式： 突进两段攻击、电光石火、前方大范围捶击、地震击、前方光线吐息（330防御以下即死）、空中吐息。

霸龙

アカムトルム

种族： 飞龙种

特征： 本作中隐藏的全新飞龙，栖息于火山，实力比铠龙更强的飞龙。

活动场所： 火山

弱点： 龙属性

主要攻击方式： 突进、撕咬、震地攻击。霸龙只出现在集会任务中。



黑龙

ミラボレアス

种族： 古龙种

特征： 传说中的邪龙，出现时必将为世间带来灾厄。

活动场所： 城

弱点： 龙属性

主要攻击方式： 爬行、火球、起飞火球、空中火球、浮空火球追击。继承自前作的终极对手。



全调合表

调合历来是《怪物猎人》系列中获取道具的重要手段，特别是一些常用的药品和狩猎工具，需要经常调合才能够满足需要。本作中的调合方式继承了《MHP》中的两素材调合，但调合材料发生了不小的改变。下面列出的就是本作中的全调合表。为了方便对照，道具的名称没有进行翻译，大家参照原文调合即可。

No	道具名	素材A	素材B	成功率	炼金术	结果
1	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95%		1个
1	回复药	药草	アオキノコ	95%		1个
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%		1个
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%		1个
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%		1个
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95%		1个
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%		1个
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%		1个
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%		1个
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75%		1个
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%		1个
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75%		1个
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%		1个
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65%		1个
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%		1个
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%		1个
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%		1个
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%		1个
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%		1个
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%		1个
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%		1个
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%		1个
22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95%		1个
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%		1个
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85%		1个
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85%		1个
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95%		1个
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%		1个
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%		1个
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%		1个
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%		2个
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75%		1个
32	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%		1个
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%		1个
34	闪光玉	素材玉	光虫	75%		1个
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%		1个
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%		1个
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%		1个
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95%		1个
39	小タル爆弹	小タル	火药草	90%		1个
40	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90%		1个
41	大タル爆弹	爆药	大タル	75%		1个
42	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%		1个
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75%		1个

No	道具名	素材A	素材B	成功率	炼金术	结果
44	打上げタル爆弾	小タル爆弾	ランゴスタの羽	75%		1个
45	打上げタル爆弾G	打上げタル爆弾	バクレツアロワナ	75%		1个
46	音爆弾	爆药	鸣き袋	75%		1个
47	ネット	クモの巣	ツタの叶	90%		1个
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75%		1个
49	シビレ	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90%		1个
50	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%		1个
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%		1个
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%		1个
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%		1个
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75%		1个
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95%		1个
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%		1个
57	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75%		1个
58	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95%		1个
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%		1个
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%		1个
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%		1个
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65%		1个
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65%		1个
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%		1个
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%		1个
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%		1个
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%		1个
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%		1个
69	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90%		1个
70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100%		1个
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100%		1个
72	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%		2～4个
73	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%		2～4个
74	LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90%		1～3个
75	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%		1～3个
76	LV3 贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75%		1～2个
77	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%		1～3个
78	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%		1～3个
79	LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75%		1～3个
80	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%		1个
81	LV2 彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90%		1个
82	LV3 彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95%		1个
83	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%		1个
84	LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75%		1个
85	LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75%		1个
86	火炎弹	カラの实	火药草	90%		1个
87	水冷弹	カラの实	キレアジ	75%		1～3个
88	电击弹	カラの实	光虫	75%		2～4个
89	冰结弹	カラの实	冰结晶	75%		1～3个
90	灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75%		1个
91	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%		1个
92	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%		1个

No	道具名	素材A	素材B	成功率	炼金术	结果
93	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%		1个
94	LV2 毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75%		1个
95	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%		1个
96	LV2 麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90%		1个
97	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%		个
98	LV2 睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75%		1个
99	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%		1个
100	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75%		1个
101	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75%		1个
102	空きビン	カラ骨【小】	砥石	85%		1～2个
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%		1～2个
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%		1～2个
105	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	%		个
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%		1～2个
107	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%		1个
108	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%		1个
109	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%		1个
110	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	90%		1个
111	铠玉	マカライト矿石	铠石	100%		1个
112	铠玉	铠石	キラビートル	100%		1个
113	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	100%		1个
114	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	100%		1个
115	坚铠玉	カブレライト矿石	铠石	100%		1个
116	坚铠玉	铠石	王族カナブン	100%		1个
117	圆盘石	フエールピッケル	圆盘石	100%		5个
118	铁矿石	フエールピッケル	铁矿石	100%		5个
119	大地の结晶	フエールピッケル	大地の结晶	100%		3个
120	マカライト矿石	フエールピッケル	マカライト矿石	100%		3个
121	ドラグライト矿石	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100%		3个
122	カブレライト矿石	フエールピッケル	カブレライト矿石	100%		2个
123	ユニオン矿石	フエールピッケル	ユニオン矿石	100%		2个
124	红莲石	フエールピッケル	红莲石	100%		2个
125	狱炎石	フエールピッケル	狱炎石	100%		2个
126	ライトクリスタル	フエールピッケル	ライトクリスタル	100%		2个
127	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100%		2个
128	上龙骨	フエールピッケル	上龙骨	100%		3个
129	坚龙骨	フエールピッケル	坚龙骨	100%		个
130	セッチャクロアリ	フエールピッケル	セッチャクロアリ	100%		5个
131	キラビートル	フエールピッケル	キラビートル	100%		3个
132	ドスヘラクレス	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100%		3个
133	マレコガネ	フエールピッケル	マレコガネ	100%		2个
134	王族カナブン	フエールピッケル	王族カナブン	100%		3个
135	ポッケ式雪だるま	ブランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	100%		1个
136	豪华なネコ王冠	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100%		1个
137	黄金ネコの宝剑	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100%		1个
138	王家のマカ古ツボ	底のない古のツボ	古のツボ底	100%		1个
139	神秘の奇面	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100%		1个
140	文献【古龙生态】	破かれた古书	古书の切れ端	100%		1个
141	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90%	○	1个

娄霄	希望找到一群知心朋友在一起谈天说地！
读者资料	男，16岁，新疆乌鲁木齐市师大附中高一（8）班

No	道具名	素材A	素材B	成功率	炼金术	结果
142	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95%	○	1个
143	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90%	○	1个
144	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95%	○	1个
145	生肉	コゲ肉	虫の死骸	95%	○	1个
146	大タル	ツタの叶	龙骨(中)	65%	○	1个
147	小タル	ネンチャク	龙骨(小)	75%	○	1个
148	カラの实	カラの实	铁矿石	75%	○	5个
149	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75%	○	5个
150	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75%	○	1个
151	生烧け肉	雷光虫	ランポスの皮	90%	○	1个
152	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75%	○	1个
153	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55%	○	1个
154	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75%	○	1个
155	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65%	○	1个
156	怪力の种	カクサンの实	ランポスの皮	65%	○	1个
157	忍耐の种	ハリの实	ギアノスの皮	65%	○	1个
158	生烧け鱼	コゲ鱼	落阳草	90%	○	1个

附录 狩猎笛旋律表

自身有效

效果	旋律
移动速度UP	白→白 紫→紫
弹刀轻减	白→白 后 白→白 紫→紫 后 紫→紫
千里眼	蓝→蓝→青

团队有效（红 能力上升系）

效果	旋律
攻击力强化【小】	白→红
攻击力强化【大】	紫→红→红
防御力强化【小】	红→黄
防御力强化【大】	红→绿→红 红→青→青→紫
体力增加【小】	红→蓝→白
体力增加【中】	红→红→青
体力增加【大】	红→蓝→红→紫

团队有效（蓝 对飞龙系）

效果	旋律
风压减轻	蓝→蓝→红
风压无效	蓝→蓝→绿 蓝→青→蓝
风压完全无效	蓝→蓝→黄→紫
强走效果【小】	白→蓝
强走效果【大】	紫→蓝→蓝

团队有效（绿 体力系）

效果	旋律
体力回复【小】	紫→绿
体力回复【中】	绿→紫→黄
体力回复【大】	绿→绿→紫→青
体力回复【小】＆解毒	白→绿
体力回复【中】＆解毒	绿→蓝→紫→蓝
体力回复【中】＆消臭	绿→白→青
回复速度【小】	绿→绿→黄
回复速度【大】	绿→红→绿→紫
精灵王的加护	绿→黄→紫→黄

全体有效（青 耐性系）

效果	旋律
听觉保护【小】	青→青→红
听觉保护【大】	青→青→绿→紫
寒冷无效＆耐雪	青→青→黄
暑热无效	青→绿→青
眩晕无效	青→蓝→紫
麻痹无效	青→黄→黄
耐震	青→黄→青

团队有效（黄 属性强化系）

效果	旋律
属性攻击力强化	黄→蓝→黄→白
火耐性强化【小】	黄→红
火耐性强化【大】	黄→蓝→白
水耐性强化【小】	黄→蓝→紫
水耐性强化【大】	黄→蓝→蓝→白
雷耐性强化【小】	黄→青→紫
雷耐性强化【大】	黄→黄→蓝
冰耐性强化【小】	黄→白→青 黄→白→青
冰耐性强化【大】	黄→紫→青 黄→绿→紫
龙耐性强化【小】	白→黄
龙耐性强化【大】	紫→黄→黄

《怪物猎人P2》是一款拥有众多游戏要素，非常值得玩家研究的游戏。在下期杂志中，我们将继续推出这款游戏的详细研究，敬请期待。

全流程剧情要点攻略

作为DS平台近期的超级大作，《弧光》的整体素质远超笔者的想象，虽然本作在系统架构、剧情编写等方面都比较中规中矩，但从游戏中的各个细节中却能够感受到制作者的用心和仔细。本作的另一大卖点就是其华丽的声优阵容，作为一款掌机游戏来说，已经是非常难能可贵了。因为篇幅所限，本期攻略以主线流程为主，下期将会追加各种研究心得以及二周目的遗迹探险，希望大家还能多多支持！

文、责/岚枫





NDS	Marvelous Interactive	2007.02.08
	SRPG	1-2人/5040日元
弧光		容量未定

第1章 神の庭

アルベイン平原

乡村的田地间，一对兄弟在那里进行着激烈的剑术较量。虽然已经分出了胜负，但输掉比赛的弟弟テオ却跟哥哥アルフ露出了同样愉悦的笑脸。与他们在一起的还有レオン和セシル。就在这时，他们的师傅ヒース赶到了这里，并将教团传达的斩除魔女的事情告诉了大家。看来平时的苦练终于有了用武之地。就在这时远处传来乡民的救命声，因为魔女而出现的大批的魔物成为了这个星球上新的威胁。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	4名

敌方配置
ミノタウロス×2（属性：木）、コカトリス×2（属性：木）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：400R
物品：バイタルン、ドクキエ草

战斗要点 第一战还是比较简单的，四个人都是以物理系为主。其中テオ的弓箭拥有远程的优势，要多加利用。

被救助于危难间的乡民对众人千恩万谢，而当他们知道眼前这个就是骑士团的ヒース后更表示出了由衷的敬意。アルフ等人也很是为自己有这样的师傅而骄傲。告别了众乡民们后大家跟着ヒース一起回到了“神の庭”。

第2章 白衣の少女

神の庭 エバーガーデン

回到神の庭，ヒース向大家介绍了一位由圣母千人委员会推荐帮助打理房间的女孩。这位名叫ルーシャ的女孩虽然外表可爱，但个性却实在说不上好，尤其是对アルフ总是百般的刁难，アルフ对她也是无可奈何。

进入了傍晚，アルフ与ルーシャ两个人又为宿舍分配和绝对不能随意进入彼此房间的问题再次争吵了一番。夜晚，アルフ突然听到一段语无伦次的话进入了自己的脑子，这个声音……难道是白天那个女孩……惊醒的アルフ跑出屋外没想到看到ルーシャ也站在那里，还责怪アルフ吵了自己睡觉。就在二人准备再次争吵时，森林中的



怪物突然出现把两个人包围了起来。アルフ让女孩先退下准备自己对付怪物，却没成想怪物的数量太多，马上就要招架不住了。这时ルーシャ突然变身帮助アルフ准备战斗。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	2名

敌方配置
ケルベロス×2（属性：火）、ベヒモス×1（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：500R
物品：バイタルン、ドクキエ草、ヨクミエ草

战斗要点 *有了ルーシャ的加入，战斗轻松了许多，ルーシャ高等级的优势比较明显。在本关可以熟悉下魔法的使用，另外还要注意怪物ベヒモス的攻击有贯穿效果，可以同时攻击两个目标。*

对于ルーシャ可以使用魔法，アルフ感到十分吃惊。ルーシャ告诉他说其实自己就是一位魔女。アルフ听到这两个字后神情马上就严肃了起来，并且想要与ルーシャ展开战斗。ルーシャ不屑地问道难道忘记刚才谁救了你的命吗？アルフ这才稍微冷静下来，原来真正的魔女跟自己之前所被灌输的思想有着很大的区别。就在这时レオン匆忙的找到他们二人，并说魔女就在森林的深处，现在就要必须马上出发……

◆商店列表（アタック：物理攻击力、ガード：物理防御力、スピード：速度、テクニック：命中率、マジック：魔力、レジスト：魔法防御力）

武器名称	效果	可装备角色	价格
ブロードソード	アタック+19	アルフ	200R
グレートソード	アタック+22	レオン	300R
见习いのゆみ	アタック+18	テオ	160R
ほうき	アタック+15、マジック+25	ルーシャ	50R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
はちまき	レジスト+5	アルフ、レオン	100R
ぼうし	レジスト+3	テオ	200R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
レザーアーマー	ガード+15	アルフ、レオン	240R
ふだんぎ	ガード+10	テオ	150R

第3章 魔女讨伐

パルの森

因为是与魔女战斗，不能有半点闪失，所以ヒース让擅长使用治愈魔法的セシル也参加战斗。ヒース给大家解释说，魔女的手上有水之ラビステイア，ラビステイア是一种由神之力创造出来的结晶，可以增强魔女的力量。它会污染这个星球，必须要夺回来并交给法王ヨハネス来净化。众人闯入了森林深处的一个小木屋中，但面前这个人似乎并不是魔女……



战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	5名

敌方配置
クレリック×1（属性：水）、アーチャー×2（属性：风）、ファイター×3（属性：木）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：800R
物品：バイタルン、ホーリーフェザー、めののまんと

战斗要点 *这一战因为有了可以回复的セシル的帮助显得轻松了许多。注意对方高台上放冷箭的弓箭手。对方的法师可以释放单体的水属性魔法，不要让火属性的レオン顶得太过靠前。*

顺利打败了“魔女”并夺回了水之ラビステイア，这使大家都非常开心。ヒース跟大家说教团的キングストン马上就要到南方的镇子上去视察，他负责保卫工作，并且希望自己的弟子们也

能共同前往。此时只有アルフ显得比较迷茫，真正的魔女到底是什么呢？私下ルーシャ告诉他说刚才那个根本不是魔女，只是一个受利益吸引的人类而已，受到惩罚也是理所当然的，真正的魔女要远远比这强大得多。

ハインツ平原

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	5名

敌方配置
ホブゴブリン×5（属性：风）、ケルベロス×1（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：600R
物品：ヨクミエ草

战斗要点 战斗较简单，物防低的テオ和セシル不要贸然出击，否则被围攻也会有扑街的危险。在这里多打几场提升下等级顺便攒些钱币，这样好到后面的城市更换装备。



第4章 红莲の魔女

川上の町カーウィ

ヒース带着众人前往教团准备参见キングストン，不料却被骑士团的团长アンドレ挡在外面。对于这些面露稚气的孩子们，アンドレ显得十分的傲慢和无理。过了不久，キングストン终于出来接见了一行人，（虽然他的态度要好过アンドレ一些，但还是典型的反面角色的外表……）为ヒース等人在森林中消灭魔女而对众人表扬了一番，之后又没忘记对魔女狠狠地侮辱了一顿。站在一边的ルーシャ再也忍不住了，上前顶撞了キングストン几句后，转身离开了神庭。ヒース没有办法只好一边安抚アンドレ和キングストン，一边让其他人暂时解散行动。

众人走在街上，突然前面不远出现一位浑身火红的神秘女子，她自称是红莲魔女名叫ヴァネッサ，此行的目的就是为抢夺水之ラビステイア而来的。众人怎么可能把辛苦夺回来的ラビステイア交给她，更何况对方是魔女，必须要铲除掉。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	5名

敌方配置
ヴァネッサ（红莲魔女）（属性：火）、ベヒモス×2（属性：雷）、ヒコビン×3（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：1300R
物品：バイタルソーダ、ホーリーフェザー、おもちゃのゆびわ

战斗要点 虽然是真正的魔女，但也不是非常强大，只有单体的火属性魔法并不能对我方角色造成太大的伤害。但要注意那3个ヒコビン，它们也同样会释放火魔法攻击。

红莲魔女ヴァネッサ似乎对失败不以为然，ルーシャ出来打算阻止ヴァネッサ的做法，看来她们早就认识。ヴァネッサ打算利用风之ラビステイア的力量打倒众人抢走水之ラビステイア。在紧要关头アルフ释放出惊人的能量保护了危险中的ルーシャ。ルーシャ和ヴァネッサ都感到十分的吃惊，同时提到“リム”这个词。アルフ并不知道“リム”指的是什么，还没来得及询问，红莲魔女早已逃走，而ルーシャ也跟突然出现的另一位清廉魔女一起离去。

另一方面，因为让红莲魔女逃走的事情，ヒース再次受到キングストン的责备。这时卫兵来报说ユーラス骑士团被魔女所袭击，ヒース再次临危授命前往救险。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
ブロードソード	アタック+19	アルフ	200R
ロングソード	アタック+22	アルフ	350R
グレートソード	アタック+22	レオン	300R
バスタードソード	アタック+27	レオン	500R
见习いのゆみ	アタック+18	テオ	160R
兵士のゆみ	アタック+24	テオ	280R

武器名称	效果	可装备角色	价格
ルミナスワンド	アタック+10、マジック+30	セシル	200R
ヒールワンド	アタック+20、マジック+40	セシル	300R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
はちまき	レジスト+5	アルフ、レオン	100R
ぼうし	レジスト+3	テオ	60R
フード	レジスト+20	セシル	450R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
レザーアーマー	ガード+15	アルフ、レオン	240R
スケイルメイル	ガード+18	アルフ、レオン	360R
ローブ	ガード+8	セシル	140R
シルキーローブ	ガード+12	セシル	250R

装饰品(アクセツリー)名称	效果	可装备角色	价格
あしがるぐそく	スビード+2	所有角色	500R
めのてぶくろ	テクニック+2	所有角色	500R
おもちゃのゆびわ	マジック+2	所有角色	500R
おもちゃのうでわ	レジスト+2	所有角色	500R
どうぎのこて	アタック+2	所有角色	500R
めののマント	ガード+2	所有角色	500R

ロッド山道

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	5名

敌方配置

ケルベロス×1（属性：火）、リザードマン×2（属性：水）、ホブゴブリン×2（属性：水）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：800R

物品：バイタルソ、ドクキエ草

战斗要点 本关我方的地形优势非常明显，依靠テオ的弓箭远程攻击可以迅速消灭敌人。

第5章 旅立ち

东方贤者支部

众人赶到东方贤者支部，发现这里死伤极其惨重。原来教团打算用ラビステイ的力量来对付魔女，结果在实验时被红莲魔女钻了空子，并抢走了风之ラビステイア。过了不久キングストン也来到这里，他任命ヒース组织他的弟子们去寻找ラビステイア的下落并消灭魔女。众人看到教团已经正式承认了自己，都显得格外高兴。这时ヒース提出要与アルフ进行一场较量，他要亲自试验一下弟子的实力。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	1名

敌方配置

アークナント（ヒース）（属性：雷）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：1400R

物品：フラッシュソーダ、めのてぶくろ、あしがるぐそく

战斗要点 毫无技术含量的一战，如果之前有好好练级并且装备都已经买了最好的话，取胜没有任何问题。实在不行就吃药吧！

被アルフ打败的ヒース不仅没有恼怒，反而相当欣慰，他为自己有这样的弟子而感到骄傲。ヒース决定让アルフ带领大家寻找红莲魔女以找回风之ラビステイア。セシル建议说最好能先找到对魔女极有研究的ニコラ，有了他的帮助找到红莲魔女应该不成问题。众人决定向下一目标港町リジェット进发。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
ロングソード	アタック+22	アルフ	350R
アイアンソード	アタック+28	アルフ	500R
バスタードソード	アタック+27	レオン	500R
ツヴァイハンダー	アタック+35	レオン	640R
兵士のゆみ	アタック+24	テオ	280R
ハンターのゆみ	アタック+30	テオ	400R
ヒールワンド	アタック+20、マジック+40	セシル	300R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
バンダナ	レジスト+10	アルフ、レオン	150R
みならいキャップ	レジスト+6	テオ	120R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
スケイルメイル	ガード+18	アルフ、レオン	360R



体防具名称	效果	可装备角色	价格
リングメイル	ガード+22	アルフ、レオン	560R
きょうかいふく	ガード+16	テオ	300R
シルキーローブ	ガード+12	セシル	250R

ウォール平野

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	4名

敌方配置

ミノツビ×2（属性：木）、トライヘッズ×2（属性：水）、コカトリス×2（属性：木）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：1200R

物品：バイタルソーダ、バイタルン

战斗要点 这一战难度并不高，可以在这里或下一场战斗中提升一下等级。

ユーラス街道

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	4名

敌方配置

シーフ×4（属性：火）、バンデイット×2（属性：火）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：1600R

物品：メガサメ草、バイタルン

战斗要点 敌人均为火属性，セシル的水属性魔法配合テオ的弓箭有不错的效果。注意对方弓箭手的偷袭。

第6章 再会

东大陆の港町リジェット

众人来到港町リジェット后，アルフ依然对ルーシャ的事情念念不忘。突然人群中出现了骚动，听大家议论好像有一位会使用治愈术的女孩在那里。アルフ还以为是ルーシャ赶忙跑过去，却发现是サキ。原来她是在这里等着跟大家会合的，并且从她探得的情报中得知ニコラ此时正在西边的大陆。

在前往西大陆的大船上，人们再次遇到了之前和ルーシャ一起消失的清廉魔女——メル，她似乎想要试探下众人的实力而故意引发了战斗，而她与ルーシャ所说的“リム”到底是什么呢？

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、サキ
己方可上场角色总数	5名

敌方配置

メル（清廉魔女）（属性：水）、ミゴビン×5（属性：水）

胜利条件

敌全灭

战斗要点 这一战敌方所有成员都会水属性的单体攻击魔法和单体HP回复，而清廉魔女メル更可以使用范围内的全员大回复。可以在战前先装备上提高魔防的装饰品。战斗开始后我方处于大船的甲板上，地形偏低，有些不利。可以等对方从船顶上下来后再逐一击破。尽可能一次将单个敌人消灭掉，否则它们会互相补HP，非常让人讨厌。

没想到战后的メル竟然像小孩子一样大哭起来，此时ルーシャ再次出现，她带着メル一起离开了这里。此时船也已经靠岸了，人们终于来到了西大陆的港町アドウェスト。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
アイアンソード	アタック+28	アルフ	500R
ツヴアイハンダー	アタック+35	レオン	640R
ハンターのゆみ	アタック+30	テオ	400R
トライセプター	アタック+30、マジック+50	セシル	500R

赵东禧	好游戏是缓解疲劳的一剂良药。
读者资料	男，26岁，沈阳皇姑区戴云路84-1、5-2-2，110034

头防具名称	效果	可装备角色	价格
かわのヘルメット	レジスト+15	アルフ、レオン	250R
ハンチング	レジスト+10	テオ、サキ	200R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
リングメイル	ガード+22	アルフ、レオン	560R
チエインメイル	ガード+30	アルフ、レオン	720R
きょうかいふく	ガード+16	テオ	300R
さぎょうぎ	ガード+20	テオ	500R
シルキーローブ	ガード+12	セシル	250R
サテンローブ	ガード+16	セシル	360R



第7章 尊の男

西大陆の港町アドウェスト

下船刚刚来到港口，大家就遇到了之前一直寻找的ニコラ，这位貌似彬彬有理绅士打扮的男子，实际上却是个十足的花痴，尤其是对セシル似乎有着相当的迷恋。剧情后ニコラ也会加入队伍。

在酒馆中，ニコラ告诉大家魔女的根据地其实是在忘却的森林中。就在这时红莲魔女出现了，又一场恶战自然是不可避免的了。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	6名

敌方配置

ヴアネッサ（红莲魔女）（属性：火）、ベヒモス×2（属性：雷）、ヒコビン×3（属性：火）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：1900R

物品：ルーンチョーカー、ルビーのうでわ、ルビーリング、フラッシュソーダ

战斗要点 在这个战场上有大片位置都是火属性的，敌方的红莲魔女ヴアネッサ和ヒコビン都是火属性的，并且都会使用远程的火属性魔法攻击。其中红莲魔女ヴアネッサ更可以使用群体的攻击，尽可能不要让己方的水属性角色进入她的攻击范围，尤其当她自身处在火属性的格子内时更加要小心，稍有不甚就有可能秒掉我方的贫血职业。这一战只要等级不是太低，通过还是比较轻松的，毕竟人数上有些优势。

战斗后テオ为了保护自己的哥哥，而替アルフ奋勇挡住了红莲魔女的偷袭，自己受了不轻的伤。而红莲魔女则是再次逃走。众人分析她的下一个目标很可能就是炎之ラビステイア，开始继续向西方进发，下个目标则是岩石村ジェマー。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
メタルイツジ	アタック+35	アルフ	700R
クレイモア	アタック+45	レオン	840R
じゆくれんのゆみ	アタック+40	テオ	500R
トライセプター	アタック+30、マジック+50	セシル	500R
新月	アタック+25	サキ	600R
水鸟	アタック+30、マジック+25	サキ	900R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
みならいかぶと	レジスト+20	アルフ、レオン	400R
テンガロンハット	レジスト+14	テオ、サキ、ニコラ	360R
シルキーフード	レジスト+30	セシル	800R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
スプリントメイル	ガード+40	アルフ、レオン	960R
さむえ	ガード+26	テオ、ニコラ	800R
しょうぞく	ガード+12	サキ	400R
けいこぎ	ガード+18	サキ	600R
サテンローブ	ガード+16	セシル、ニコラ	360R
シルクローブ	ガード+19	セシル、ニコラ	500R

ウイタス海岸

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	6名

敌方配置

グリフオン×2（属性：风）、サンダーバード×1（属性：木）、ミノツビ×1（属性：木）、サラマンドラ×2（属性：光）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：1700R
物品：ヨクミエ草、バイタルン、コイサメ草、ドクキエ草、トナエ草、メガサメ草

战斗要点 敌人的攻击力比较高，如果等级偏低的话倒不如在这里好好练一下。地图右下方整个大边缘都是水属性的，可以灵活运用。

第8章 异变

岩石の村ジエマー

众人刚一到村子，就听到村民的呼救声，原来他们受到了怪兽的袭击，众人自然不能见死不救，战斗随即展开。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	6名

敌方配置
ギガース×1（属性：火）、フレアリザード×2（属性：火）、クルベロス×2（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：2000R
物品：ブルストーン、ベルト、シルクのマント、ホーリーウイング

战斗要点 本战的难度较低，敌方的怪兽均为火属性，セシル与ニコラ的物理攻击可以对其造成很大的伤害。对方能够用单体的风、火属性魔法攻击我方角色，但威力相当有限。另外战斗的地图有多处为木属性，可以加以利用。

将袭击村民的怪兽除掉后，大家长出了一口气。逃过一劫的村民们纷纷上来道谢。就在这时，一只侥幸存活下来的怪兽突然跳出来想要攻击它旁边的村民。千钧一发之际テオ出手相助打倒了怪兽，但他的手臂此时却完全暴露在众人的面前。大家这才发现テオ手臂上已经长满了龙鳞，就好像刚才杀掉的那些怪兽一样。アルフ对于弟弟身体变化成这样都没有告诉自己而非常生气，懦弱的テオ这才说出心里话，原来他怕大家嫌弃自己，尤其是哥哥。虽然一早就发现了这件事情却不敢说出来。这显然是红莲魔女造成的。村民们见到



テオ身上的变化后完全忘记了刚才是谁救了自己，坚持将众人从村子中赶了出去。

◆**商店列表：**

武器名称	效果	可装备角色	价格
メタルエッジ	アタック+35	アルフ	700R
グラディウス	アタック+40	アルフ	1000R
クレイモア	アタック+45	レオン	840R
ストライダー	アタック+60、マジック+40	レオン	1050R
トライセプダー	アタック+30、マジック+50	セシル	500R
シャインセプター	アタック+50、マジック+60	セシル	800R
水鸟	アタック+30、マジック+25	サキ	900R
风香	アタック+40	サキ	1100R
クロスボウ	アタック+30	ニコラ	700R
ヘビークロスボウ	アタック+45	ニコラ	900R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
せんしのかぶと	レジスト+25	アルフ、レオン	640R
バトルキャップ	レジスト+18	テオ、サキ、ニコラ	500R
シルキーフード	レジスト+30	セシル	800R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
スプリントメイル	ガード+40	アルフ、レオン	960R
わふく	ガード+30	テオ、ニコラ	1200R
けいこぎ	ガード+18	サキ	600R
くろしょうぞく	ガード+25	サキ	800R
シルクローブ	ガード+19	セシル、ニコラ	500R
コーネリアローブ	ガード+23	セシル、ニコラ	700R

装饰品(アクセツリー)名称	效果	可装备角色	价格
くみしたぐそく	スビート+4	所有角色	1000R
かわてぶくろ	テクニック+4	所有角色	1000R
リビリーング	マジック+4	所有角色	1000R
リビーのうでわ	レジスト+4	所有角色	1000R
どうのこて	アタック+4	所有角色	1000R
かわのマント	ガード+4	所有角色	1000R
ベルト	HP+25	所有角色	1000R
ブルーストーン	MP+25	所有角色	1000R

リアスタル桥梁

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	6名

敌方配置

シーフ×5（属性：火）、アーチャー×2（属性：风）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：3000R

物品：ウゴケ草、バイタルソーダ、コイサメ草、メンタルン、トナエ草、バイタルン

战斗要点 因为还没更换新的防具，这里的敌人攻击伤害较高，一定别让贫血低防的人往前冲。敌人只有近身物理攻击和远程弓箭攻击两种。

第9章 炎の石

工房の村ドットラバー

经过众人的一再劝说，这里的工匠们才把守护村子的炎之ラビステイア交给大家看。但就在这时红莲魔女再次突然出现在众人的面前，她的目标自然是炎之ラビステイア。アルフ怒斥她为何要在自己的弟弟手臂上下了诅咒，红莲魔女哈哈大笑起来，并且说テオ很快全身就都会变成怪兽的样子，最终也会成为她手下的一个爪牙。アルフ听后愤怒不已，战斗再次开始。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	6名

敌方配置

红莲魔女（属性：火）、ベヒモス×3（属性：雷）、ヒコビン×3（属性：火）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：2100R

物品：发留め、せいれいのくびわ、ルミナスキャップ、フラッシユソーダ

战斗要点 敌方的配置跟上次与红莲魔女遭遇时差不多，她的范围火属性的魔法攻击伤害非常大，在离她比较近的时候一定要把我方角色分散开。另外她还会给3个ベヒモス增加攻击力，使得它们的物理攻击伤害会变得非常大，最好要把像アルフ、レオン这样比较抗打的角色排在前面吸引火力。让ニコラ给他们增加攻击力和防御力，而セシル和テオ可以专职来进行回复。

红莲魔女被打败后，霸绿魔女マヴィ与晓光魔女ルーシャ突然一同出现在大家的面前。ルーシャ决定带领アルフ等人一起去寻找红莲魔女的行踪，找回所有的ラビステイア。但是在之前，必须要把红莲魔女对テオ施加的诅咒——手臂上的龙化去掉。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
グラディウス	アタック+40	アルフ	1000R
シンクレアー	アタック+50	アルフ	1400R
シャインセプター	アタック+50、マジック+60	セシル	800R
わざもののゆみ	アタック+55	テオ	960R
风香	アタック+40	サキ	1100R
散花	アタック+50	サキ	1300R
ヘビークロスボウ	アタック+45	ニコラ	900R
カイトアイ	アタック+60	ニコラ	1200R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
ルミナスヘルム	レジスト+30	アルフ、レオン	960R
ルミナスキャップ	レジスト+24	テオ、サキ、ニコラ	800R
サテンフード	レジスト+40	セシル	1100R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
スプリントメイル	ガード+40	アルフ、レオン	960R
ルミナスメイル	ガード+50	アルフ、レオン	1120R
あおしょうぞく	ガード+30	サキ	1000R
コーネリアローブ	ガード+23	セシル、ニコラ	700R
ルミナスローブ	ガード+34	セシル、ニコラ	840R

第10章 风



魔法の森

在ルーシャ的带领下，众人进入到森林的深处。在这里大家遇到了浮云魔女，她所拥有的晶石可以去除掉テオ手臂上的龙鳞诅咒。ルーシャ希望她救助一下アルフ的弟弟。浮云魔女ウィウィ似乎并不想那么轻松就让出自己的晶石，而是跟众人玩起了游戏……

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ルーシャ
己方可上场角色总数	7名

敌方配置
浮云魔女（属性：风）、フコビン×6(属性：风）

胜利条件
抓住ウィウィ（浮云魔女）

战后奖励
金钱：2200R
物品：しんじゆのくびわ、ホーリーウイング、フラッシュソーダ

战斗要点 这一战的目的比较特殊，只要能够抓住浮云魔女就可以使战役取得胜利。而晓光魔女ルーシャ也会首次加入我方的队伍。想要抓住浮云魔女方法其实很简单，只要让我方的两名角色走到她的旁边即可。战斗前建议给我方角色都装备上加速度的装饰品，战斗初期让ニコラ给几名速度较快的角色(例如サキ）增加速度。使我方角色可以迅速地接近浮云魔女。

另外，6个19级的フコビン千万不要浪费了，一定要“赶尽杀绝”。这些经验值相当可观，况且它们的实力也都比较弱，只会单体的风属性魔法，根本就构不成什么威胁。而浮云魔女则会使用单体物理攻击提升，注意她是使用弓箭的远程物理攻击角色。

游戏结束了，大家此时都被调皮的浮云魔女累得气喘吁吁，但是对方似乎依然意犹未尽，还想再来一次，这下把当场的诸位都弄得不知如何是好。原来她也不过是跟众人开了个玩笑而已，能够去除テオ手臂上诅咒的“时风の结晶”终于被交到了アルフ的手上。ルーシャ希望浮云魔女ウィウィ可以帮助自己一起对抗利用ラビステイア到处进行破坏的红莲魔女，但却遭到了对方的拒绝，她认为这件事情跟自己没有任何的关系，并不想参与进来。在提到ラビステイア时，她告诉大家说ラビステイア是用来保护这座星球的圣物，这与众人所接受的传统教会灌输的ラビステイア是这个世界的玷污之物的说法可谓是大相径庭。这一切到底是因为什么呢？为了解开所有的谜团，大家只有继续跟着红莲魔女的足迹向着魔女世界的核心“魔女の里”进发……

サウスリング川

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	7名

敌方配置
リザードマン×1（属性：水）サンダーバード×2（属性：木）、ホブゴブリン×2（属性：风）、ガルム×2（属性：水）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：3500R
物品：メンタルン、バイタルソーダ

战斗要点 本战的难度主要集中在地形上，多河流的战斗场景大大降低了我方移动的效率。而陆地较小的特点会导致角色“扎堆”的现象。不过好在对方没有会范围魔法攻击的敌人，否则这一战打起来还真有些吃力。

第11章 圣なる裁き



リングエンドの大泷

清廉魔女メル不知道从哪个地方突然出现在众人的面前，一阵寒暄之后她也加入了众人的队伍，不过她似乎对テオ抱有相当大的兴趣。就在アルフ与ルーシャ开始不知道第几回吵嘴后，アンドレ带着大祭祀ユゴー突然也出现在这里。

他们此行的目的是想要把テオ带过去，理由是可以让ヨハネス法王替他净化并去除身上的诅咒。听说ハネス法王可以救助自己的弟弟，アルフ一下振奋了起来，但对方却同时提出了一个相当无理的条件，就是要众人把ルーシャ与メル两位魔女“断罪”掉。这一下使得アルフ与伙伴们为难起来，其实他们心里最清楚，魔女并没有他们所想的那么的坏……

就在这时アンドレ似乎已经开始生气了，决定要铲除掉面前这几个“叛徒”，大祭祀ユゴー提醒アンドレ杀掉他们不要紧，但千万别伤到テオ。原来，所谓的净化诅咒都是骗人的谎话，他们的目的是想把テオ带回去利用其手臂上的龙鳞来研究“魔女的力量”。知道真相的アルフ气愤非常，他绝不会把弟弟交给这些人的手中，一场大战随即展开……

刘凝	快过年了，让压岁钱来得更猛烈些吧。
读者资料	男，17岁，清华大学荷清苑9-3-602，100084

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
メタルジエネラル（アンドレ）（属性：火）、ハイブリースト（ユゴー）（属性：水）、アーチャー×1（属性：风）モンク×5（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：2300R
物品：シルクのマント、てつのこて、ホーリーウイング、フラッシュエキス

战斗要点 本战役的地形对于我方十分不利，巨大的瀑布场景会强行把我方角色分成两个部分，又因为处于大幅高低差的最下方，使得在攻击伤害上让敌人占了不少的便宜。战斗开始后尽量使我方角色都在地图的左下方会合。先去集中攻击地图左上方的アンドレ与大祭祀ユゴー。其它的5个モンク可以先不理会。注意アンドレ的物理攻击伤害很高，并且可以给自己加攻击力，可以让アルフ或レオン这样物防比较高的人先在前面顶着，把他引出来后再围殴之。而大祭祀ユゴー虽然HP不高，但却拥有水属性的范围魔法攻击，也需要小心。解决了这2个人后，其它的杂兵就好对付多了。在这一战可以用给敌人反复加血的方法来提升一下晓光魔女ルーシャ与清廉魔女メル的等级。

第12章 忘却の森

魔女の里

在清廉魔女メル的帮助下，アルフ一行人终于来到了魔女的故乡——魔女の里。就在花痴ニコラ还在感叹非常的时候，大家却发现ルーシャ不知道什么时候已经不见了。而セシル却隐约地听到一个奇怪的声音，好像是说“欢迎回来……”。

这时魔女们的领导者——紫电魔女クレア出现在众人的面前，她决定要实验一下面前这些年轻人的实力，看看他们到底是不是真的是这个星球所选中的人。而之前出现过的霸绿魔女マヴィ和浮云魔女ウィウィ也会与紫电魔女一起成为大家的对手！

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	7名

敌方配置
紫电魔女（クレア）（属性：雷）、浮云魔女（ウィウィ）（属性：风）、霸绿魔女（マヴィ）（属性：木）、キコビン×2（属性：木）、フコビン×2（属性：风）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：2400R
物品：カチユーシャ、レッドストーン、オパールブレフ、フラッシュエキス

战斗要点 这一战的难度较之前有了不小的提高，建议战前都装备提高魔防的装饰品。敌方的浮云魔女和紫电魔女分别会使用风属性和雷属性的范围魔法攻击。攻击伤害很高，如果是魔防低或属性相克的角色普通等级下基本抗不住两下。所以在战斗初期时就应该使我方角色尽量分散，不要被对方集体打击。霸绿魔女则会使用睡眠的群体攻击，初期威胁不大，可以留在最后时再收拾她。

经受了考验的众人得到了紫电魔女クレア的肯定，アルフ对她说明了来意，希望能够获得破解テオ手臂上诅咒的方法。但是紫电魔女クレア的话却让アルフ大吃一惊。原来テオ手臂上的龙鳞并不是所谓的什么诅咒，而是他本身就是“龙”的缘故。不仅如此，アルフ也拥有相同的血统，同样是龙的后裔。当初红莲魔女的本意是想让アルフ龙化，却因为被保护哥哥的テオ挡下，才显露出他的真身。而想要恢复他人类的模样，需要一块叫做“虹龙石”的石头。原来刚才ルーシャ消失不见了，就是去找这块石头了。“虹龙石”在イエラ火山中。因为那里危险异常，アルフ决定马上赶过去帮助ルーシャ。而浮云魔女ウィウィ也加入了众人的队伍。

イエラ火山西

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
ガルヴアドン×2（属性：火）、ファイアゴーレム×1（属性：火）、フレイムゴリン×2（属性：木）、フレアリザード×2（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：4000R
物品：ホーリーフェザー、バイタルン、メンタルン、メンタルンーダ

战斗要点 本战的难度较低，敌人全为物理攻击系，并且均为火属性，弱点明显。可以在这里稍微练下级顺便赚点小钱。

第13章 龙と魔女



イエラ火山

众人好不容易才登上イエラ火山的顶峰，这里不仅有蕴藏着神秘力量的"虹龙石"，还有大量以"虹龙石"为食物的凶恶怪兽。而ルーシャ独自一人来到这里寻找"虹龙石"一定是危机四伏。果然当大家找到ルーシャ的时候，她已经被怪兽们团团围住，怪兽们的目标自然是她手中的那块"虹龙石"。 アルフ生怕ルーシャ有什么闪失，想要上前帮助ルーシャ，却不成想跟她还没搭上两句话就又吵了起来（这两个人真是受不了……）。不过，在之前，还是要先解决掉面前这些怪兽。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ルーシャ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
シメール×1（属性：水）、ギガース×3（属性：火）、トライヘッズ×2（属性：水）、サラマンドラ×2（属性：光）

胜利条件
保护ルーシャ（ルーシャ不死的条件下消灭所有敌人）

战后奖励
金钱：3000R
物品：ファル、ノクス、ルウ

战斗要点 这一战的重点就是在于如何保护ルーシャ不死上。战役初期ルーシャ被敌人包围着，必须要尽快使其回到地图下方的跟"大部队"进行会合。可以让浮云魔女ウィウィ去接应她并且帮助其回复，因为ウィウィ移动不受地形影响，可以比较快地接近ルーシャ。

终于打退了怪兽，"虹龙石"也成功地找到了。但是想解除テオ手臂上的诅咒必须要将"虹龙石"进行精练，而唯一能够精练它的是一位贤者，他就住在"魔女の里"的深处……

众人回到"魔女の里"在贤者バャン的帮助下，テオ的诅咒终于被解除，看到弟弟平安无事，アルフ等人长长地出了一口气。傍晚，アルフ找到ルーシャ对她如此帮助大家表示感谢。一时间两个人突然都腼腆了起来。谈话间ルーシャ再次提到"リム"，アルフ追问"リム"到底是什么?ルーシャ解释说アルフ就是"リム"。指的是拥有可以打败"神"的力量的龙。每一个魔女都有一个对应的龙，他们彼此心系。而之所以ルーシャ与アルフ会走得如此近，正是因为アルフ是ルーシャ的"リム"。而红莲魔女想要把アルフ龙化，是想要利用他的力量打败"神"。"神"现在还在长眠中，但一旦苏醒，就会吞噬掉整个星球，而魔女的责任就是用龙的力量阻止他……

第二天一早，テオ的身体终于恢复了原样，不仅如此他还能够自由操控龙之力。（转职为リムガーデイアン）

就在人们稍微松了一口气的时候，红莲魔女突然出现在"魔女の里"中，她此行的目的是想要夺走木之ラビスティア。クレア自然是不肯交出，红莲魔女却说现在愚蠢的人类也在研究ラビスティア的力量，那是很危险的，必须要尽早阻止，并且"神"也要即将苏醒，如果再这样犹豫就来不及了。这时众人也都赶到，红莲魔女看出来想拿走木之ラビスティア已经基本不可能了，所以她决定先去毁掉シェイダス（地名）那里的ラビスティア研究所。アルフ考虑到那里还有很多普通村民，如果红莲魔女胡乱破坏一定又会引发不小的伤亡，所以决定也赶到那里阻止红莲魔女。贤者バャン让自己的徒弟ボロン和霸绿魔女マヴィ同去帮助アルフ等人。

ノースリング川

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
クレリック×2（属性：水）、レンジャー×2（属性：风）、グラディエイター×2（属性：木）、マジシャン×2（属性：风）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：4500R
物品：エリュト、フラッシュソーダ、エスタ、メサ

战斗要点 强烈建议在这一战中多提升一下等级，否则后面打起来会有些吃力。战役初期我方角色又被强制分成两队，最好先会合在一起不建议分头行动。敌人的配置非常

均衡，有四个物理攻击系的角色，分别可以近身攻击和远程的弓箭；白、黑两种职业的法师可以分别对自己进行强化、回复和魔法攻击、弱化我方角色。这一战绝对不能猛冲猛打，要优先打死对方可以回复的白衣法师。防御力低的角色千万别冲在前面，否则很容易就会被秒杀。最少要配置两名专职回复的角色（ルーシャ、ウィウィ和セシル选两个上吧），并且还要保证她们的安全。

第14章 禁忌

湖畔の街シェイダス

当众人赶到研究所时，这里已经变成了一座废墟。显然，这都是红莲魔女ヴアネッサ干的好事……就在这时，ヴアネッサ也出现在大家的面前。面对アルフ等人愤怒的表情，ヴアネッサ的脸上第一次露出了迷惑的神情，她解释说这不是自己干的。按道理说她没有掩饰的理由，毕竟不是第一次干这种事情了，但是为什么她要不承认呢？难道说……众人没有继续听她的解释，与红莲魔女的战斗再次开始……

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
红莲魔女（ヴアネッサ）（属性：火）、ベヒモス×2（属性：雷）、ヒコビン×4（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：3600R
物品：フレイムリング、メサ、エスタ、アルケ

战斗要点 本战的难度比较高，建议战前把主力角色最少提升到30级以上，这样才能有较高的胜算。地形方面，我方一如既往地处于弱势。敌方的ヒコビン可以从高处随意用范围的火属性魔法进行攻击，我们却拿它没什么办法。红莲魔女一开始就会给一个ベヒモス增加攻击力，千万不要小看它的两格贯穿物理攻击，打像ルーシャ、セシル这样物防较低的角色，如果再占上地形身位的优势，破200也是非常有可能的。稍不谨慎就可能会使我方的主力回复角色阵亡。

在这一战中，我方的战术应该是稳扎稳打，千万不可贸然出击。三位回复型角色ルーシャ、ウィウィ和セシル全部上场，尽量减少己方的伤亡。强烈建议本战前将ニコラ升到34级以上，因为此时他会习得魔法レジストブースト，可以范围增加我方角色的魔防，这对本战起着至关重要的作用。除此以外另一位主力角色就是レオン，他不仅拥有队伍中最强的物攻和物防，还因为本身是火属性的缘故可以最大限度地减少对方火属性魔法的伤害。将他顶在前面基本不会有战斗不能的危险，利用其超强的攻击力配合后排的远程攻击可以迅速消灭掉敌人。至于红莲魔女就留到最后收拾她吧，要小心她的FALSH技，有攻击范围哦，运气不好的可能会一下子扑街好几位主力。

好不容易战胜了红莲魔女ヴアネッサ，但却又有一个不速之客的到来让アルフ等人感到意外。来者不是别人正是那个称アルフ一伙人为叛徒的，教团的アンドレ。此时他的身边多出来一个神秘的少女。原来这个名叫イリス女孩是教团秘密利用ラビステイア的力量研造出来的人造魔女，她的心脏就是雷之ラビステイア改造成的，拥有着无法估量的能量。原来教团苦心积虑的追杀魔女抢夺ラビステイア都是为了这些见不得人的秘密！此时アルフ等人都看清楚了アンドレ和教团真正嘴脸，他们决定暂时与红莲魔女ヴアネッサ停战，一起来对付アンドレ和那个冷酷无情的机器杀手……

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ヴアネッサ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
炼圣魔女（イリス）（属性：雷）、ガーゴイル×2(属性：雷)、リザードシャドウ×2(属性：雷）、ボルトゴーレム×3（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：4000R
物品：ニトル、ビオ、シン

战斗要点 有了上场与ヴアネッサ之间的恶战经验，相信大家在进行这一战时都会谨慎许多。与红莲魔女相比，这位初出茅庐的小LOLI炼圣魔女イリス显得还是稚嫩了一些。本战地形对我方极有利，我方角色全在上方，敌方绝大部分都会从右侧上来。因为那里的台阶只能让一名角色通过，只要抓住这个特点，集中兵力对方上来一个消灭一个。这样的打法相当的安全。还是可以让レオン顶在最前面，ヴアネッサ的火属性范围魔法在后排也有不错的效果。但注意不要站得太边上，否则会被下方敌人的雷属性范围魔法伤害到。

アンドレ万万没有想到，自己最得意的作品炼圣魔女イリス竟然也会失败。气急败坏的他不惜摧毁整个研究所，让アルフ等人都在这里化成灰烬。眼看着イリス的倒计时所剩无几。在红莲魔女ヴアネッサ和清廉魔女メル的瞬移能力下，众人被带到了安全的地方。ヴアネッサ这次关键时刻的出手相助使众人对其不得不另眼相看。也许，之前自己所想的、所遇到的事情都太片面了吧……习惯了独自行动的ヴアネッサ并没想跟大家打成一片，简单地寒暄了几句就又消失在茫茫的草原上……

第15章 决别

教典の街ミッドラスタ

众人来到街中，稍微整顿了下装备和食物准备下一步进行的计划。就在这时，一个熟悉的身影映入了眼帘。来的人并不是别人，而是许久未见的故友ヒース。原来他是被骑士团派来调查研究所爆炸事件的。虽然现在アルフ一行人已经被教团通缉成"反叛者"，但アルフ觉得以他们这些人过去跟ヒース之间的感情，是可以说服他的。アルフ趁着街上人少的机会跑到ヒース的面前，但是却遭到了对方冷酷的表情和严肃的质问。无论アルフ如何解释ヒース也都认为魔女是邪恶的源泉，势必要斩除到底，甚至还要将アルフ等人抓回去处理。ヒース的固执也把アルフ惹怒了，他决定用手中利剑让这位自己曾经最要好的朋友和师傅清醒一下。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	1名

敌方配置
アークナント（ヒース）（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：4300R
物品：クリエ、シン、デイア

战斗要点 由于这一战属于"单挑"的范畴，所以在打法上跟之前的战斗有着明显的不同。想取得胜利除了用"土办法"出去上大地图上狂练级外，还是有捷径可以走的。其一就是狂吃药，跟对方耗，穿上加防御的装饰品，攒FP用FLASH技找机会放。这种方法偶然性比较大，一旦被对方从侧面攻击很容易前功尽弃，所以不是很推荐；另一种方法就是比较讨巧了。一般情况下，玩家到这里主角アルフ应该在30级左右，而ヒース一上来就是34级并且还有2格的FP可以"先发制人"，即使是最好的装备硬拼也肯定不是ヒース的对手。这里可以利用系统升级时会补满HP的设定来"阴"死ヒース。之前可以到大地图上随便打上一仗把アルフ的经验值控制在70到80之间。单挑开始后抗住ヒース的一次攻击后就马上用SKILL技ポイントショット攻击他，此时正好升级把HP补满。之后他会用2级FLASH技还击アルフ。使用一个补血道具然后接着再放ポイントショット，ヒース反击アルフ不死，继续使用ポイントショット，ヒース挂掉……就是这么简单……

アルフ与ヒース还没把话说清楚，アンドレ已经带着イリス赶到了这里。アンドレ命令イリス把アルフ一行人全部杀掉，但是イリス脑中对ヒース残留的记忆使她突然无法执行命令。情急之下アンドレ命令教团的卫兵把众人团团围住，此时而仅凭メル一个人的能力根本无法一下将这么多人都瞬移走。就在这时一个武士打扮的人在教团卫兵中杀开一条路，保护众人逃了出去。

逃到安全的地方，这位不善言语的武士在众人的一再追问下才说出自己的名字叫カイ，隶属于ユーラス骑士团。还没等细说中间的原由，追兵已经杀到，众人只好再次起程继续自己的逃亡之旅……

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
ルーンブレイド	アタック+90	アルフ	2400R
ストライダー	アタック+60、マジック+40	レオン	1050R
デユランダル	アタック+80	セシル	1480R
ゆうきのゆみ	アタック+80	テオ	1640R
アスクレピオス	アタック+70、マジック+80	セシル	3000R
千鹤	アタック+65、マジック+50	サキ	1600R
オウルアイ	アタック+75	ニコラ	1440R
パルロッド	アタック+40、マジック+70	ルーシャ	1300R
アルムのはっぱ	アタック+40、マジック+90	メル	1400R
シルバーランプ	アタック+50、マジック+110	ウィウィ	2200R
メリケンサック	アタック+70、マジック+80	マヴィ	1900R
スライサー	アタック+60	ボロン	1720R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
アーミットヘルム	レジスト+40	アルフ、レオン、ボロン	1440R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
うきみみぼうし	レジスト+36	テオ、サキ、ニコラ	1280R
ねこみみぼうし	レジスト+40	テオ、サキ、ニコラ	1560R
ねこみみフード	レジスト+55	セシル、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	1400R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
プレートメイル	ガード+55	アルフ、レオン	1400R
ヘビープレート	ガード+70	アルフ、レオン	1640R
しるしょうぞく	ガード+45	サキ	1200R
シャインローブ	ガード+38	セシル、ニコラ、ボロン	1280R
サテンコート	ガード+50	ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	1500R

装饰品(アクセツリー)名称	效果	可装备角色	价格
おまもり	毒状态命中几率半减	所有角色	2000R
せいれいのくびわ	混乱状态命中几率半减	所有角色	2000R
しんじゅのくびわ	睡眠状态命中几率半减	所有角色	2000R
ぎんのくびわ	黑暗状态命中几率半减	所有角色	2000R

第16章 迷い

ロストンの段泉

就在大家还在讨论着イリス与ヒース之间的关系时，ルーシャ找到了心绪不好的アルフ。对于之前与ヒース的遭遇，アルフ感到十分无奈。ルーシャ质问他说是否想要阻止"神"的复苏并保护这个星球，アルフ说这是自己义不容辞要做的事情，更何况他自己还是ルーシャ的"リム"，没有理由不去这样做。但是在这个过程中势必将与ヒース为敌，甚至还会出现彼此残杀的情况发生。当ルーシャ说到这些时，アルフ一下变得犹豫起来，他知道无论死掉的是哪一方，他都接受不了。但小姐脾气的ルーシャ最受不了的就是アルフ这个样子，狠狠地骂了他一顿后一个人跑开了……（ルーシャ暂时离队）就在这时，怨念不散的アンドレ和众教团卫兵们已经杀到，对话中アルフ才知道ヒース师傅已经被教团进行了严厉的处罚，理由是他的徒弟们犯了反叛罪。アンドレ对ヒース冷言冷语的嘲讽彻底激怒了アルフ，他要用手中的利剑为自己的师傅正名！

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

メタルジェネラル（アンドレ）（属性：火）、クレリック×1（属性：水）、マジシャン×1（属性：风）、ギャラクシー×5（属性：火）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：4800R

物品：アンドレアーマー、クローロ、ランタ、ウイアス

战斗要点 因为ルーシャ的离队使得我方少了一个主力回复成员，不过セシル与メル两个专职回复也足够用了。新加入的武士カイ实力十分强，拥有很强的物理攻击能力，强烈建议派其上场。这一战地形依然对我方有利，可以继续贯彻"龟缩战术"，等待对方上来再逐一消灭。对方的法师会使用范围的毒属性魔法，建议多装备上一些可以降低中毒几率的装饰品。敌方最大的威胁还是来自于アンドレ的FLASH技，不过只有单体攻击，还是让レオン去抗吧。（レオン：我怎么就那么倒霉……）

"骑士的剑不是拿来裁决别人的，而是用来保护弱者的。"这是前骑士团团长狮子王所说过的一句名言。アンドレ不小心说出来当初是他暗算杀死了狮子王自己才当上骑士团的团长的。听到这个事情后レオン突然变得暴怒起来，原来狮子王正是他的父亲。他不顾众人的阻拦一个人去追赶已经逃之夭夭的アンドレ。（少了个绝对主力啊！）アルフ这一边依然还在犹豫着是否要与自己的师傅ヒース为敌，ニコラ问他说现在最想要保护的是什么？アルフ说是这个星球……还有ルーシャ…… "骑士在保护自己想要守护的东西时是不应该退缩的！"这正是ヒース曾经教给自己的。在弟弟的鼓励下，アルフ终于醒悟决定为保护星球而战。

パルナス街道

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
グラディエイター×2（属性：木）、レンジャー×2（属性：风）、クルセイダー×2（属性：木)、マジシャン×1（属性：风）、クレリック×1（属性：水）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：5000R
物品：ポーロ、ヒユローマ、チーノ、ウイアス

战斗要点 本战的难度并不高，虽然少了レオン、ルーシャ两名主力，但打起来也不会太吃力。可以在这里稍微提升下等级，尤其是之前不太上场的几名角色。

第17章 鼓动

パルナスの神像

ルーシャ独自一个人在神像前，为了之前跟アルフ之间的事情而心绪繁乱。就在这时，イリス突然出现在她的面前。原来イリス一直追踪着独自一人跑出来的ルーシャ，想借这样的一个机会除掉ルーシャ……

与此同时，众人在路上巧遇到紫电魔女クレア,原来她也是担心ルーシャ而来到这里。她感受到ルーシャ与雷之ラビステイア就在附近。アルフ怕ルーシャ有什么危险又加快了步伐向森林深处前进,クレア则决定加入众人的队伍一起行动。

石像前，孤军奋战的ルーシャ马上就要坚持不住了，终于アルフ赶到了她的身边。对于アルフ的到来ルーシャ似乎一直在坚信着，也正因为如此她才能坚持到现在。在ルーシャ的帮助下，アルフ使自己体内的龙之力觉醒（转职为リムブレイバー，并增加与ルーシャ的合体技シャイニングレイ)。下面要做的事情自然就是用“新招”欺负一下那个小LOLI了。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ルーシャ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
炼圣魔女（イリス）（属性：雷）、クレリック×2（属性：水）、マジシャン×1（属性：风）、ナイト×4（属性：雷）

胜利条件
保护ルーシャ(ルーシャ不死的条件下消灭所有敌人)

战后奖励
金钱：5600R
物品：リム、アルケ、デイア、シノ

战斗要点 转职之后的アルフ终于有点用了，新增加的SKILLルムシールド可以抵抗对方的三次物理攻击，没有时间限制并且能够对队友使用，实在是个不可多得的强力辅助技能。战斗初期アルフ会跟ルーシャ在一起。千万不要去跟地图上方的イリス硬拼，她上来就有2格的FP,ルーシャ还没更换装备很容易被秒杀。先到地图下方跟大部队会合再回头对付她吧。这一战的难度总体来说并不大，集中用2个人的FP技就可以在一回合内干掉イリス。如果想看看ルーシャ与アルフ的合体技则需要每个人都攒满3格的FP,发动条件稍微苛刻了点。

打败了イリス，アルフ的龙之力也获得了觉醒。クレア告诉アルフ说，他与テオ所拥有的那两块可以释放能量的石头其实就是光之ラビステイア。原来这一切都是上天的安排。アルフ打算把光之ラビステイア送给ルーシャ，却被她委婉地拒绝了。她觉得这是アルフ兄弟二人很重要的信物，还是他放在身边最好。众人看到ルーシャ与アルフ两个人在那边卿卿我我，不禁调侃了一番。クレア让大家先都回到忘却の森，虽然暂时打败イリス，但教团绝不会就此善罢甘休的，真正的战斗才刚刚打响。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
风车	アタック+80	サキ	2000R
アッシュロッド	アタック+60、マジック+90	ルーシャ	1600R
ヤドリギのはっぱ	アタック+45、マジック+110	メル	1700R
バトルリーフ	アタック+50、マジック+130	メル	2000R
イーグルアイ	アタック+90	ニコラ	1700R
シルバーランプ	アタック+50、マジック+110	ウイウイ	2200R
クラッシュリスト	アタック+80、マジック+95	マヴィ	2300R
スライサー	アタック+60	ボロン	1720R
クロスソード	アタック+75	ボロン	1960R
ファルシオン	アタック+90	ボロン	2200R
チャームブック	アタック+40、マジック+140	クレア	2500R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
ヘビーヘルム	レジスト+45	アルフ、レオン、ボロン	1700R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
ねこみみばうし	レジスト+40	テオ、サキ、ニコラ、カイ	1560R
ラウンドハット	レジスト+45	テオ、サキ、ニコラ、カイ	1760R
ルーンフード	レジスト+80	くレア、セシル、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	1400R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
フルプレート	ガード+80	アルフ、レオン	1960R
リーガルスーツ	ガード+56	テオ、ニコラ、ボロン	1640R
くろおび	ガード+60	サキ、カイ	1640R
ディストローブ	ガード+55	セシル、ニコラ、ボロン	1640R
ディストコート	ガード+60	くレア、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	1800R

装饰品(アクセツリー)名称	效果	可装备角色	价格
きんのくびわ	沉默状态命中几率半减	所有角色	2000R
ルーンチョーカー	魅惑状态命中几率半减	所有角色	2000R
ダイヤチョーカー	麻痹状态命中几率半减	所有角色	2000R
ぶしょうのぐそく	スピード+8	所有角色	3000R
プロテクタ	テクニック+8	所有角色	3000R
サファイヤリング	マジック+8	所有角色	3000R
サファイヤブレス	レジスト+8	所有角色	3000R
サバイバルマント	ガード+8	所有角色	3000R
きしのこて	アタック+8	所有角色	3000R
はらまき	HP+75	所有角色	3000R
イエローストーン	MP+75	所有角色	3000R

木々に埋もれた道

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

サラマンドラ×2（属性：光）、ベヒモス×2（属性：雷）、ボルトゴーレム×2（属性：雷）、ガーゴイル×2（属性：雷）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：5500R

物品：フラッシュソーダ、ムスト、フォア、クリエ

战斗要点 同样没有难度的一战，在这里多打几次可以赚些小钱，顺便提升ルーシャ的等级。

第18章 天使光临



忘却の森

来到忘却の森的入口处，クレア就感到不对。这里的结界已经被人打开。难道有人趁クレア不在的时候闯了进来。众人匆匆赶到森林的深处，红莲魔女ヴアネッサ突然出现。对于クレア擅自离开忘却の森，ヴアネッサ非常的气愤，如果マザーラピス（水晶之母）有什么闪失那就真的不得了了……

原来破坏结界的正是教团的大祭祀ユゴー和神所选中的天使プリエル，他们抢走了水晶之母。但是中途プリエル想要就地把水晶之母打碎，理由是她想早些见到“神”。就在众人刚刚追上这两个人时，水晶之母已经被プリエル破坏，在场的诸位魔女为此都气愤非常。即将消失的水晶之母的力量却在这时唤醒了セシル的潜能，原来她也是一位魔女——星影魔女。见到セシル本来的样子就连大祭祀ユゴー也被吓了一跳。セシル决定用自己真实的力量教训一下面前这些亵渎魔女力量的人们。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ヴアネッサ、セシル
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

エンジェル（プリエル）（属性：光）、ハイプリースト（ユゴー）（属性：水）、レンジャー×2（属性：风）、ナイト×2（属性：雷）、マジシャド×2（属性：风）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：6200R

物品：ウエスペ、ノクス、テロス、サファイヤブレス

战斗要点 プリエル无论普通攻击还是FLASH技的攻击范围都非常远，最好让アルフ这样物防比较高的角色上前面去顶一下，否则如果被她的FLASH技同时打上几名角

色就会有团灭的危险。对方多为远程攻击职业（弓箭手和法师），尽量不要让物防较低的角色暴露在对方攻击范围内，还是要以静制动。转职后的セシル能力非常强，可以在这场战斗中熟悉一下她的新技能。

プリエル无论如何也没有想到自己会失败，还没明白怎么回事就跟大祭祀ユゴ一一起灰溜溜地逃走了。而因为水晶之母的破碎，封印着“神”的力量已经明显减弱，众人迫不及待地赶往魂の祭坛查看情况。

サンクト山脉

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

サンダーバード×2（属性：木）、サラマンドラ×2（属性：光）、レッサーデーモン×2（属性：木）、ガルム×2（属性：水）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：6000R

物品：ライエ、クローロ、ティエ

战斗要点 本战的地图较小，一上来就会被敌人围攻。注意保护贫血低防的角色。不过因为对方全为物理攻击系职业，无法大范围的对我方造成伤害，所以本战还是比较简单的。可以考虑让一些等级比较低的角色在这一关提升一下等级。

第19章 魂の祭坛

魂の祭坛

水晶之母一直以来封印着“神”使其长眠，而如今水晶之母已经被打碎，封印随时会被解除。从暗之ラビスティア那里获得到魔女力量和记忆的セシル打算用暗之力再次将“神”封印，不过还需要大家的力量才可以。

就在人们准备着再次封印“神”的仪式，拥有不死身的イリス阴魂不散般的再次出现在众人的面前。原来是キングストン告诉她说ヒース已经被魔女们所杀，虽然大家并不清楚イリス与ヒース到底有着怎么样的关系，但可以清楚ヒース对于她来说是非常重要的人。无论众人怎样解释她都要给ヒース报仇，战斗不得不在神圣的祭坛上展开。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

炼圣魔女（イリス）（属性：雷）、ウィザード×1（属性：雷）、ディーコン×1（属性：水）、アーマーナイト×3（属性：雷）、レンジャー×2（属性：风）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：6800R

物品：チーノ、ブラート、ロガ

战斗要点 イリス的实力再次增强，甚至这次上来就有3格的FP，FLASH技不仅射程极远并且攻击范围大，贫血职业挨上不死也是半残。可以想办法找个不太重要的人吸引她释放FLASH技。但实际战斗中也需要运气，对方选择打谁完全看CPU的心情……即使没有FLASH技的イリス也可以释放大范围的雷属性魔法，伤害极大，一定要注意回复。转职后的セシル回复的能力被大幅提高，基本不用担心加不过血的情况，她的暗属性攻击魔法也有不错的效果。

随着一阵嘈杂的脚步声，ヒース带着500名教团的卫兵将魂の祭坛包围了起来。イリス亲眼见到ヒース并没有死去显得异常的激动。就在这时，邪恶的キングストン与天使プリエル也一起来到祭坛前。原来他们的目的并不单单只是想抓捕アルフ一行人和众魔女们。而是想利用这个机会进行拜祭仪式，而这500名卫兵和其他所有人都将成为祭祀的牺牲品。

随着一声巨响，プリエル释放出了巨大的能量。500名卫兵瞬间化成了灰烬。在セシル的魔法保护下アルフ等人并没有受到伤害。但是イリス为了保护ヒース却使自己受了重伤，最终死在了ヒース的怀中，已经成为人造人的她此时却流下了悲伤的眼泪……伤感万分的ヒース这才跟大家解释说，イリス原本是他从孤儿院领养回来的妹妹，一直以来兄妹间的感情都非常要好，年少时她是一个喜欢花的温柔的女孩子。没成想最后竟然被教团改造成了杀人的机器……

这时候一直以来沉默寡言的カイ告诉大家，自己是ヒース委托来保护大家的。原来ヒース早就看出来キングストン与教团所做的事情不对头。只是不想过早暴露自己的想法而苦心积虑地寻找机会。如今既然已经变成了这样就没有什么可隐瞒的了。ヒース终于决定跟大家一起反抗教团，为了阻止“神”的复苏而战斗！

第20章 狮子の证



セントウイット海岸

ヒース告诉大家说，想要到达圣都就要先跨越这个セントウィット海岸。但是教团在这里重兵把守，必须谨慎行动。这时アルフ看到了一个熟悉的身影，竟然是レオン。原来他追赶アンドレ已经到了这里。看到伙伴们的到来レオン也十分的欣慰，是该到跟アンドレ与骑士团算总帐的时候了！

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、レオン、ヒース
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
メタルジェネラル（アンドレ）（属性：火）、ビショップ×2（属性：水）、クンフーマスター×5（属性：火）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：7200R
物品：レグルスハート、ポーロ、エイデ

战斗要点 这一战的地形相当简单，但我方依然处于劣势，对方可以居高临下对我方角色进行打击。本战可以采用“水攻”的战术，主力实行成员当然是可爱的清廉魔女メル啦！鉴于地形的关系，对方的五个火属性的クンフーマスター经常会挤在楼梯的位置。初期时我方成员不要急于攻上去。可以先让セシル给メル增加魔攻，再让她来释放大范围的水属性攻击，一下就可以给予敌人以重创，其他近战型角色上前补两刀基本就可以把他们都收拾了。在对付アンドレ时要小心他的FLASH技，3格FP的FLASH技可以秒杀我方任何成员，两个负责回复的法师也着实让人讨厌。

终于打败了アンドレ，レオン不仅为自己的父亲报了仇，还取得了本属于自己父亲的宝剑，也就那把アンドレ永远也无法拔出鞘的宝剑。现在它是属于レオン的……レオン转职成ソードマスター，众人为了阻止“神”的复苏继续向圣都进发。

第21章 圣触



圣都セントライズ

城门前，红莲魔女ヴァネッサ已经在这里跟教团的卫兵动起手来。在紫电魔女クレア的劝说下，ヴァネッサ终于决定跟众人合作一起阻止教团的阴谋。虽然之前ヴァネッサ的所作所为着实伤害了一些无辜的民众，但她的目的却是在反抗教团，并且先于所有人行动。这样七名魔女就集结在一起，为了挽救星球而战斗。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ、ヴァネッサ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
ビショップ×1（属性：水）、ウイザード×2（属性：雷）、マークス×5（属性：风）、テンプルナイト×3（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：7400R
物品：シュコン、ルオス

战斗要点 守卫城门的小喽罗，因为没有BOSS级的人物，所以本战十分简单，可以轻松取胜。

来到教团的内部，发现キングストン、天使プリエル还有法王ヨハネス都在这里。原来法王ヨハネス即将成为“神”复苏的载体。天使プリエル的脸上依然挂着邪恶并带法王ヨハネス一起离开。而キングストン研究出来的新型战争工具——“炼圣兵器”则成为众人们的下一道障碍。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
アルケミニオン（ラド）（属性：雷）、アルケミックアイ×4（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：7800R
物品：エスト、ティエ、ルーマ、クリエ

战斗要点 敌方的所有攻击手段均为魔法系，接近前让ニコラ给所有物理系的角色增加魔防。アルフ可以给自己使用三次魔法无效的超强SKILL。先收拾掉四个小喽罗，之后集中兵力攻击炼圣兵器ラド。他的雷属性大范围魔法威力十分惊人，要注意及时回复。

众人继续深入教团的内部，但一切已经来不及

了。此时天使プリエル已经抢先一步完成了召唤"神"的仪式，可怜的傀儡——法王ヨハネス作为"神"降临的载体已经被裹在厚厚的茧中，一旦茧被羽化，那么神就会彻底的复苏。必须要在它成型前将其破坏掉，但必须要打败挡在面前的天使プリエル……

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
エンジエル（プリウル）（属性：光）、メイジ×1（属性：火）、ディーコン×1（属性：水）、アーマーナイト×2（属性：雷）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：8000R
物品：フエア、チーノ、ファーヴ

战斗要点 天使プリエル的FLASH技和光属性的范围魔法杀伤力都很大，不过相比我方角色成长还是显得比之前弱了一些。只要等级不是太低这一战打起来应该还算轻松。对方アーマーナイト的回避很高，レオン打上甚至还会出现MISS。而セシル越来越表现出其第二女主角的实力，不仅有超强的回复系魔法。大范围的高等级暗属性魔法用其来对付光属性的プリエル实在是再适合不过了。

虽然战胜了プリエル，但为"神"降临所结成的茧已经完成。兴奋异常的プリエル不顾キングストン的死活自己带着茧瞬移离开了神殿。くレア告诉大家说，从茧内放射出的能量看，他们很可能去往魔女与神之间曾经战斗过的古代战场了。

◆商店列表：

武器名称	效果	可装备角色	价格
ブラッドハウンド	アタック+110	アルフ	3000R
ルーンのゆみ	アタック+95	テオ	2000R
ダークホーン	アタック+70、マジック+110	セシル	2600R
フレイムホーン	アタック+80、マジック+150	セシル	2800R
樱花	アタック+90、マジック+80	サキ	2600R
ファルコンアイ	アタック+115	ニコラ	1880R
ルーンロッド	アタック+65、マジック+105	ルーシャ	1900R
サンフラワー	アタック+60、マジック+150	メル	2300R

武器名称	效果	可装备角色	价格
黄金のランプ	アタック+55、マジック+130	ウィウィ	2600R
ハスターグローブ	アタック+85、マジック+110	マヴィ	2700R
ブレイクリスト	アタック+90、マジック+125	マヴィ	3000R
エリーゼ	アタック+115	ボロン	2500R
青龙	アタック+130、レジスト+20	カイ	2800R
玄武	アタック+130、ガード+20	カイ	2800R
白虎	アタック+130、スピード+20	カイ	2800R
朱雀	アタック+130、マジック+20	カイ	2800R
ワイズブック	アタック+45、マジック+160	くレア	3000R
ハルバード	アタック+110、マジック+65	ヒース	2700R
セイントスピア	アタック+130、マジック+70	ヒース	3000R
デモンサイズ	アタック+100、マジック+130	ヴアネッサ	3200R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
キチンヘルム	レジスト+50	アルフ、レオン、ボロン、ヒース	1840R
にじのバンダナ	レジスト+60	アルフ、レオン、ボロン、ヒース	2000R
ディストキャップ	レジスト+50	テオ、サキ、ニコラ、カイ	2000R
ディストフード	レジスト+60	くレア、セシル、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	1700R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
キチンアーマー	ガード+100	アルフ、ヒース、レオン	2300R
金丝の衣	ガード+68	テオ、ニコラ、ボロン	2200R
たつじんの服	ガード+75	サキ、カイ	1600R
マギサローブ	ガード+65	ニコラ、ボロン	1880R
マギサコート	ガード+70	セシル、くレア、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ	2200R

ビート海峡

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

リザードマン×2（属性：水）、グリフォン×2(属性：风）、ケルベロス×2（属性：火）、ミノタウロス×2（属性：木）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：6200R
物品：ルーマ、エイデ

战斗要点 如果之前有好好练级的话，到这里应该会非常轻松。アルフ、ヒース、レオン与カイ四位超强的物理系近战可以很轻松地将敌人斩杀。可能是这一战的地形稍微复杂了点，在本关人多的地方游戏会出现拖慢现象，难道DS的机能已经到头了……

第22章 圆卓机关

圆卓机关本部

キングストン妄图支配人类的计划却被天使プリエル所破坏，原来从一开始プリエル与キングストン这伙人就不过是互相利用而已。众人赶到时已经把キングストン逼到死路，在最终关头他将大祭祀ユゴー变成实验品，水之ラビステイア的力量在ユゴー的体内蔓，不料恼怒之下的ユゴー竟然暴走起来。众人不得不再次与其展开战斗。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

ハイプリースト（ユゴー）（属性：水）、ソーサラー×3（属性：暗）、ビショップ×2（属性：木）、サジダリウス×2（属性：风）

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：8200R
物品：リオス、アネモス、ラクト

战斗要点 ユゴー虽然一上来就有3格的FP，但是FLASH技威力却极弱。远没有之前天使プリエル来得强悍。相比之下新增加的暗属性法师还稍微有些麻烦，他们会用一些辅助或妨害的技能，记得随时回复就好了。让ニコラ给几个近身职业加物攻后，让他们上去砍吧！レオン与カイ的大威力伤害SKILL能打出600以上的伤害（属性相克的话可以上800），那种防御低的法师一刀一个，就是ユゴー也抗不住两下。

趁着众人跟ユゴー战斗的混乱之时，キングストン带着水之ラビステイア逃之夭夭。为了取得水之ラビステイア并打败即将苏醒的“神”，众人开始向古代战场进发。途中ルーシャ有些心绪低落，这时クレア上来给她打气，并告诉她说只有她是拥有“リム”的魔女，在对抗“神”的战斗中将起到关键性的作用。现在不用担心，因为アルフ一定会保护她和大家的。听到クレア的话后，ルーシャ一下变得安心许多。

武器名称	效果	可装备角色	价格
ラビスクルセイド	アタック+110	アルフ	3400R
ルーンブレイカー	アタック+140	レオン	3600R
レディホーク	アタック+105	テオ	2800R
ファントムホーン	アタック+90、マジック+160	セシル	3800R
月光	アタック+100	サキ	3200R
ホークアイ	アタック+130	ニコラ	2320R
ロッドオブレイ	アタック+70、マジック+120	ルーシャ	2600R
クローバー	アタック+120、マジック+165	メル	2600R
ルーンランプ	アタック+60、マジック+150	ウィウィ	3000R
ルーングローブ	アタック+100、マジック+140	マヴィ	3500R
ソウルセイバー	アタック+130	ボロン	3300R
十六夜	アタック+145	カイ	4000R
ルーンブック	アタック+50、マジック+180	くレア	3700R
グングニル	アタック+160、マジック+89	ヒース	3700R
グリムリーバー	アタック+110、マジック+150	ヴアネッサ	4200R

头防具名称	效果	可装备角色	价格
ルンのかぶと	レジスト+65	アルフ、レオン、ボロン、ヒース	2500R
ルンキャップ	レジスト+55	テオ、サキ、ニコラ、カイ	2200R
マギサフード	レジスト+70	くレア、セシル、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ、ヴアネッサ	1900R

体防具名称	效果	可装备角色	价格
ルーンメイル	ガード+120	アルフ、ヒース、レオン	3100R
ルーンの服	ガード+88	テオ、ニコラ、ボロン	2800R
武神の服	ガード+95	サキ、カイ	2000R
ルーンローブ	ガード+75	ニコラ、ボロン	2400R
ルーンコート	ガード+80	セシル、くレア、ウィウィ、メル、ルーシャ、マヴィ、ヴアネッサ	2600R

装饰品(アクセツリー)名称	效果	可装备角色	价格
だいみょうぐそく	スピード+10	所有角色	4000R
フエザーグローブ	テクニック+10	所有角色	4000R
ルーンリング	マジック+10	所有角色	4000R
ルーンブレス	レジスト+10	所有角色	4000R
ブラックマント	ガード+10	所有角色	4000R
ルーンのこて	アタック+10	所有角色	4000R
マッスルベルト	HP+100	所有角色	4000R
グリーンストーン	MP+100	所有角色	4000R
ほしのネックレス	全异常状态命中率减半	所有角色	4000R

カースグリッド雪原

战斗准备	
强制上场角色	无
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

バルログ×2(属性：雷)、アイスゴーレム×2(属性：水)、ヴアムス×2(属性：水)、シメール×2(属性：水)

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：6400R

物品：フラウ、ラクト、テロス、メラン

战斗要点 这一战地形比较复杂，高低差比较多，敌人以水属性为主，但实力并不算强。拥有大范围火属性魔法的ヴアネッサ和自身就是火属性的レオン可以在战斗中起到主力攻击输出的作用。



古战场カースグリッド

拿着水之ラビステイア逃走的キングストン并没有获得超越“神”的力量，反倒是被天使プリエル将水之ラビステイア溶入到他的身体中。结果キングストン与ユゴ——样，也同样被ラビステイア的力量所吞噬。甚至已经失去了自我，被“神”的意志所操控，面对这样的强敌，众人没有犹豫的时间，战斗随即展开。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置

カディナル(キングストン)(属性：水)、ガーゴイル×2(属性：雷)、ホーンカイザー×2(属性：木)、アイスゴーレム×3(属性：水)

胜利条件

敌全灭

战后奖励

金钱：8500R

物品：ヴエルノ、プロクス

战斗要点 建议到此战前，近战系的角色等级可以在50级左右，而魔法系建议在55级左右。那样后面的战斗就会轻松许多。这一战并不太难，主要是キングストン的FP技实在太弱了，初期还会费掉两格给别人加血。其它的威胁就是来自于敌方的法师アイスゴーレム了，大范围的水属性魔法攻击伤害不轻，要尽快除掉。ルーシャ与セシル二人的光、暗属性大范围魔法可以给予对手以重创。而レオン和カイ的大伤害SKILL依然拥有“秒人”的效果。只要不出大的错误这一战还是可以轻松过关。

打败了キングストン，众人终于拿回了水之ラビステイア。但是时间已经来不及了，ゼハル神已经复活。天使プリエル告诉大家说ゼハル神即将去吞噬掉“星球的心脏”，说罢就跟神一起消失了。众人集齐了七颗，这是唯一可以打败ゼハル神的途径。接着大家也向星球的中心位置赶去。



星のウロ

来到星球的入口，セシル让大家做好心理准备，因为马上就要跟“神”进行真正的战斗了。想要战胜“神”现在唯一的办法就是使用“一闪之矛”这个足以超越“神”的力量的魔法。需要全部的七位魔女将力量集中给ルーシャ发动。但在场的クレア马上提出反对，因为那样是以牺牲ルーシャ作为代价的，アルフ听到有这样的事情也不同意这个作战方法。但セシル却笑了笑告诉アルフ不必担心，因为有他——“リム”的存在，ルーシャ是不会死去的。アルフ可以召唤出“不灭之盾”来保护ルーシャ。听到这里大家的

心情稍微平静了一些，既然前方还有一线光明，就必须去尝试一下！

天使プリエル早已在这里等候多时，看来想要打败"神"，首先要扫清眼前这个"障碍"。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
エンジエル（プリエル）（属性：光）、レッサーデーモン×2（属性：木）、アイスゴーレム×2（属性：水）、ファイアゴーレム×2（属性：火）、ガルム×1（属性：水）

胜利条件
敌全灭

战后奖励
金钱：9000R
物品：黄色いリボン、バル、ルーマ、ウィース

战斗要点 天使プリエル的能力极强，FLASH技可以秒杀我方满HP的贫血角色。我方角色如果中了她的单体的魅惑技能，也是颇为烦心的。小喽罗アイスゴーレム的大范围水属性魔法也有极高的伤害和攻击范围。这一战打起来会比较辛苦，一定要注意回复，尽可能优先消灭掉那两个攻击力极其恐怖的アイスゴーレム。不过天使プリエル的防御力和血都不是很高，レオン与カイ用高伤害的SKILL可以一下就将其秒杀。

自我聪明的天使プリエル最后竟然被ゼハル神所吃掉，而所谓她与"神"之间的爱情也自然就成了一句笑谈。那么下面就剩下最后一个目标了，那就是彻底打败ゼハル神！

第25章 光

圣地カナル

已经来到了星球的中心位置，クレア开始给众人打气，并告诉大家机会只有一次，只要能够打败ゼハル神，就可以将他的"魂"彻底毁灭。アルフ忽然注意到ルーシャ情绪有些失落，他上前问道怎么了？ルーシャ似乎对自己有些没有信心。アルフ随即换了个轻松的话题说如果打败了ゼハル神ルーシャ心目中的世界将会变成什么样子？ルーシャ此时显然没有什么心情考虑其它的事情，摇摇头说不知道，现在只想能尽力去打败ゼハル神。而アルフ则开心地说，如果打败了神以后，那么人类、魔女还有龙就可以和谐地生活在一个星球上了。听到这番话，ルーシャ的眼睛一下亮了起来，这不是她一直以来所向往的生活吗？她对アルフ说，我们约定好，一定要保卫这个星球！アルフ用力地点了点头并且说，不仅仅是这个星球，还有ルーシャ你！

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
ゼハル（神）（属性：无）、ヴァーチャー×3(属性：光）、アビスエンジエル×3（属性：光）

胜利条件
敌全灭

战后奖励	
金钱：0R	物品：无

战斗要点 战斗初期对方的两个アビスエンジエル会给自己施加物理防御增强的魔法，使其ガード高达360多（汗……比最终BOSS还高……）。碰到这2个人时就放弃用物理攻击打她的想法吧。要不放在最后再收拾，要不就集中高等级的魔法把她轰死。因为地形的关系，初期一定要兵分两路。其中走左边这一边的一队所遇到的人会更多（包括最终BOSSゼハル神），建议配2个专职回复角色。ゼハル神的FLASH技虽然威力强大，但还没有到秒杀那种程度，最讨厌的而是小喽罗们的魅惑攻击，一旦中招就会自相残杀使得己方非常被动。如果可能在战前一定要装备上可以预防的装饰品。两队人最后要在中央地带会合，再集中攻击ゼハル神。他的物理防御并不高，只要找到机会让レオン或カイ其中任何一个给他来个高伤害的SKILL，他基本也就剩半条命了，接着随便补个什么就可以结束战斗。

战斗准备	
强制上场角色	アルフ
己方可上场角色总数	8名

敌方配置
终えんの翼

胜利条件
敌全灭

战后奖励	
金钱：0R	物品：无

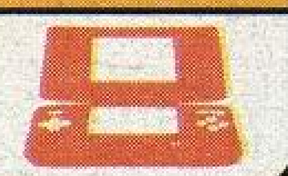
战斗要点 这个所谓的终えんの翼在战斗前还废话了半天，其实弱得可以。虽然他一上来就会给我方所有角色来一个3格的FLASH技，但只要等级不是太低就不会有被秒杀的危险，附带的沉默异常状态也不是很致命。鉴于BOSS初期就会给自己加上三次的魔法免疫，所以魔法攻击就不用想了，魔女们就专心回复好了。这一战主力还是レオン、カイ二人，BOSS的物理防御力虽然较前一战有所提升，但也绝对顶不住两下高伤害的SKILL。唯一需要注意的就是BOSS在濒死状态下会瞬移，不过没关系，让アルフ出场吧！他远程火铳的威力足以扣掉BOSS剩下的那点HP了。

韩璐	看《掌机迷》已经好几年了，它伴着我每一个春夏秋冬，希望它能越办越好，成为中国掌机界的权威。
读者资料	男，18岁，新疆克拉玛依白碱滩十三中学高三1班，834009



HOTEL DUSK

NDS	NINTENDO	2007.01.25
	AVG	1人/4800日元
	愿望之间 天使的记忆	512M



我，凯尔·海德，三年前曾经是纽约警察局第八十九分署的警员，现在只是Red Crown公司的一名推销员而已。Red Crown表面上是一家贩卖家庭用品的公司，实际上有时候还帮人寻找丢失的物品，艾德经常让我去做这种事情，他是唯一知道我在寻找布莱德雷的人。三年前发生的那件事现在经常在我的梦里出现，我的亲密好友布莱德雷潜入犯罪组织进行调查，却意外背叛了我们，我亲手扣下了扳机，在此之后他行踪不明，但是我知道他一定还活着。

今天是1979年的12月28日，下午5点时我按照艾德的要求来到了薄暮旅馆，因为有人委托我们寻找一些失落在旅馆中的东西。这家旅馆连门童都没有一个，我在前台见到的是旅馆老板达宁·史密斯，看起来是个顽固的家伙。在登记簿上签名后，达宁说以前曾经有过和我同名同姓的客人来投宿，根据他的描述，这个半年前来投宿的跟我同名同姓的客人很像是布莱德雷。我被安排在215号房间，钥匙牌上刻有wish的字样，据说这是一间能让愿望成真的房间，我对这样的说法不以为然。我正要离开前台时，外面进来一位戴着眼罩的老妇人，她指名想住在能实现愿望的房间，没想到真的有人慕名而来。

通往二楼的楼梯上坐着一个小女孩，她因为拼不好拼图而撒泼耍赖，就是不让开路，我只好吓唬她："小鬼，你要是再不让开的话，我就叫你妈妈来，跟你妈妈说你是个任性的孩子。"小女孩还是不肯让开，我只好帮她拼好拼图，她却突然把拼图往楼梯上随便一倒："不对不对，不是自己拼好的一点意思都没有！"我让她把拼图捡起来，看到我严厉的样子，小女孩乖乖地捡起拼图，对我做了一个鬼脸之后就跑开了。楼梯上还有一片拼图碎片没有被小女孩捡走，我顺手拿了起来，准备过一会儿还给她，我注意到拼图背面有一些黑线。

我路过213号房间时，房门突然打开了，住在213号房间的是年轻小伙子杰夫·恩泽尔，我从他那里打听到刚才的小女孩是住在219号房间的梅丽莎，小女孩是和父亲一起来投宿的。出于好奇心，我多问了杰夫几句，他立即警觉起来，我向他解释说我不是警员，他却回答："如果今晚住宿的客人里有警员的话就有趣了。你不觉得这家旅馆很像是什么廉价电视剧里的场景吗？如果在旅馆里发生一些什么事情的话，刚好又有警员在场，不就会变得很有趣吗？"

215号房间不管怎么看都只是一间很普通的房间而已，没有什么特别之处，我随手将皮箱放在角落里的桌子上，电话突然响了起来，是艾德的秘书蕾切尔打来的。她通知我如果收到了快递货物就给公司回个电话，货物里不仅有订单，还有公司的最新商品和我忘记带的顾客资料。这个电话刚结束，又一个电话紧接着打了进来，这次是达宁提醒我在晚饭前将押金送到事务间去。我记得下车的时候把钱放在了皮箱里，这个皮箱是我父亲以前用过的东西，现在跟着我一起旅行，用了这么多年，它也快该退役了。预料之外的事情发生了，我想打开皮箱时钥匙居然断成了两截，我将旅馆小册子上的曲别针拉直，想用它来打开皮箱的锁，但是别针实在是太细了，如果有粗一点的铁丝，应该会好用。

5点10分，旅馆伙计送来了快递货物，他低着头躲开我的视线，我发现他的声音听起来很耳熟，就叫他抬起头来，看到他的脸我立刻想了起来，这个旅馆伙计是路易斯·弗朗克，我最后一次见到他的时候是三年前的冬天，当时他在曼哈顿的地铁站干点小偷小摸的事情。路易斯说他早就洗手不干了，已经在这家旅馆当了三年伙计了，至于他为什么会离开纽约来到这里的原因，他闭口

不谈。路易斯每天都会去看登记簿，他不希望在这里遇到以前认识的人，以免回想起往事，不过却偏偏又和我见面了，我问他记不记得半年前有和我同名同姓的客人来住宿，他却不记得有这样的客人来过。路易斯离开之前，我坦诚地告诉他我已经不是警员了，被解雇后干起了推销员的工作，他哈哈大笑起来，显得轻松了许多。

路易斯离开后，我检查起箱子里的东西，却发现没有蕾切尔所说的订单，只有一本旧笔记本，封面上写着“秘密的话语”几个字，一定是路易斯那个家伙把东西送错了，去找他换回来吧。路过楼梯的时候，梅丽莎正好从219号房间里出来，我把拼图碎片还给了她，我从交谈中得知她的母亲格莱丝因为某些原因离家出走了，父亲带着她一起寻找格莱丝，梅丽莎的父亲是一位医生，他叫女儿回房间，冷冷地看了我几眼就关上了房门。

我在一楼的大厅里见到了一个身穿白色连衣裙的女孩子，她背对着我站在窗边，对我的问话没有任何反应，我轻拍她的肩膀，看样子吓了她一跳。看清女孩的脸之后，我想起来开车来旅馆的途中见过她，她孤零零地站在公路边，没想到她也来到了这个旅馆。一个身穿女仆装的中年妇女走了过来，她是这个旅馆的女仆罗莎，罗莎告诉我女孩的名字大概叫密拉，她左手戴着的手镯上刻有她的名字，密拉不会说话，213号房间的杰夫开车带她来了这里，罗莎打算今晚让密拉住在自己的房间里。看到女孩的手镯后，我的心猛然一跳，因为布莱德雷也戴着同样的手镯，手镯上也刻着密拉这个名字，难道这个女孩就是布莱德雷一直在寻找的妹妹密拉?

前台的电话突然响了起来，罗莎接完电话后告诉我说另一位客人收到了原本该送给我的货物，叫我回到房间去等对方交换，然后带着密拉离开了。路过213号房间时，我特地找杰夫问了问情况，他说在路上遇到了密拉，密拉手里拿着薄暮旅馆的小册子，于是就顺便把密拉带到了这里。住在我对面216号房间的是一位年轻女性艾里丝，她在我路过的时候特地出来跟我互相认识了一下，因为她预订房间的时候特地跟达宁说过希望隔壁和对面房间都不要安排客人住宿，但是达宁却让我住进了215，听说我只是一个推销员之后，艾里丝说：“看来你是不会偷偷拍我照片的人，那我就放心了。”

刚回到房间就有人来敲门，来的人是211号房间的马丁·萨默，他戴着黑边眼镜留着络腮胡子，是一位推理小说作家，他说刚才打开箱子看了里面的东西才知道货物送错了，虽然里面的东西被看过了，但是我也不好追究什么，只要他为我保守秘密就可以了。我把旧笔记本交给马丁，他一拿到手就贪婪地看了起来，马丁离开后我仔细检查了箱子里的东西，然后打电话告诉蕾切尔东西已经收到。

订单上写的要找的东西有两件，一件是女明星赛西尔·李当封面的杂志，另外一件是红色的小箱子，可能都是委托人以前住在这里的时候忘记带走的东西吧。走出房门后我看到罗莎在走廊打扫卫生，她向我抱怨打扫走廊本来应该是路易斯的工作，但是那小子每到这时候就不知道溜到哪里去了，说着说着，罗莎突然想起来是时候该去准备晚饭了，就急急忙忙走了，并告诉我如果看到路易斯的话通知他去厨房帮忙。我在走廊上听到一声口哨声，然后在杂物间里找到了路易斯，他正在翻看客人遗忘在旅馆的杂志，并告诉我客人们遗忘在旅馆的东西很多，不过大多数都送到事务间里交给达宁保管了。从路易斯的口中得知，这家旅馆在10年前曾经发生过一起案件，当时有一个男人带着女儿来住宿，当天晚上小女孩失踪了，连警方也没有找到小女孩的下落，从那以后就有流言说半夜时旅馆里会传出女孩的哭声，有人看到身穿白色连衣裙的女孩的幽灵出现，但是达宁和罗莎都对这件事绝口不提。

路易斯刚才在翻开的杂志就是要找的东西之一，除此之外，我还在杂物间角落的柜子里找到一个工具箱，拿走了里面的钳子和撬棍。在回房间的路上，我遇到了212号房间的海伦·帕克，她就是我之前在前台见到的老妇人，回到房间后我用钳子从墙壁上的固定式衣架上截下一段铁丝来，打开了皮箱的锁，带着钱去事务间找达宁付了押金。趁着达宁离开事务间的时候，我进去仔细调查了一番，找到了红色的小箱子，并且在以前的登记簿里找到了跟我同名同姓的客人的住宿登记，6月30号那天这个客人曾经在217号房间住过一晚上。

我从事务间走出来的时候刚好碰到路易斯，他担心我把他过去的经历都告诉达宁，那样的话他很可能会被解雇。路易斯问起我为什么会被警署解雇，我把详细的情形都告诉了他，当我提到布莱德雷潜入犯罪组织奈尔时，路易斯显得很惊慌，话还没说完，路易斯就被罗莎叫去餐厅收拾餐桌了。罗莎向我追问路易斯是不是有过前科，我只能编了句谎话来掩盖路易斯的经历，像罗莎这样的中年妇女居然凭直觉猜到路易斯有过前科，还真是让我惊讶。我的寻呼机突然响了起来，上面显示出公司的电话号码，这次是艾德找我。

艾德也曾经是纽约警署的警官，正式退休后

经营起Red Crown，他刚才与过去的部下一起小聚，听说了奈尔通缉路易斯·弗朗克的事情，就马上联系了我。奈尔是一个盗窃美术品并秘密贩卖的犯罪组织，三年前的某个晚上，组织里负责运送赃款的达尼被人杀死，赃款不翼而飞，与此同时达尼的好朋友路易斯失踪，所以奈尔怀疑是路易斯杀死了达尼并带着赃款逃走。关于这件事情，我决定去问一问路易斯。

我在路易斯的房间里找到了他，在我的追问之下，路易斯把他所知道的事情都告诉了我。达尼和路易斯是如同亲兄弟一般的好朋友，两人都希望能离开纽约去其它地方生活，不再做小偷小摸的勾当，但是想实现这个打算需要一笔钱，所以达尼想要在收手前最后干一票大的。有个被达尼称为J的男人提议去奈尔的据点偷某幅天使画，J是奈尔中负责进行美术品保险金诈骗的人，J找到美术品收藏者说服他们购买保险，然后奈尔偷走这些美术品以进行保险金诈骗，达尼负责运送保险金。如果能偷到那幅价值连城的天使画，达尼和路易斯可以衣食无忧地过完下半辈子，但是达尼被骗了，三年前的圣诞前夜，路易斯亲眼看到J杀死了达尼并带走了保险金和天使画，后来他就离开了纽约。路易斯给我看了J的照片，照片上的人分明就是我一直寻找的布莱德雷，当时他不仅背叛了奈尔，也背叛了警方。路易斯提议与我进行合作，为我在旅馆中的搜查线索提供帮助，有了他的帮忙，很多事情会便利得多。

6点是开饭时间，我在餐厅外面见到了大吵大嚷的梅丽莎，她生气地跑回房间了，我和梅丽莎的父亲聊了起来，他叫凯文·伍德华得，在圣塔莫尼卡的罗宾斯医院担任外科医生，在我报上名字后，他表示曾经见过相同名字的人，但是具体情况已经想不起来了。凯文很在意梅丽莎跟我聊天的时候说过什么，尤其是关于梅丽莎的母亲格莱丝的事情。路易斯负责在餐厅门口迎接就餐的客人，他问起我的房间有没有什么损坏的设施，二楼的有些房间因为设施损坏而停止使用，还有一些房间一直空着，217号房间就是从半年前就开始空着的，我拜托路易斯想办法弄到房间钥匙，我想进那个房间看看有什么关于布莱德雷的线索。

站在餐厅门口的艾里丝一副心神不宁的样子，原来她刚才和梅丽莎聊天时，看梅丽莎怀里抱着的手工制作的娃娃很可爱，就顺口问她那个娃娃是谁做的，梅丽莎突然把娃娃扔向她，气呼呼地跑开了。我在餐厅的椅子上找到了那个娃娃，打算吃完晚饭之后去还给梅丽莎。罗莎的手艺非常棒，牛排和红茶蛋糕我都吃得干干净净，很久没有享受过这么美味的晚餐了。马丁突然来餐厅找我，说他夹在笔记本里的书签不见了，希望我在箱子里仔细找一下，那是一枚画着天使像的书签。

我正要上楼梯时，遇到了蹒跚下楼的海伦，就扶着她走到了餐厅，并约定晚上一起在酒吧喝一杯。路易斯收拾餐厅时在地上发现一枝钢笔，以为是我刚才用餐时遗失的，就拿来给我，不过我并不是钢笔的主人。我发现笔身上刻着一些小字，但是已经模糊不清了，便去厨房找了一些面粉涂在上面，看清笔身上的字是"赠阿兰"。我顺手把钢笔又交给路易斯，让他转交给达宁，也许这是今天晚上住宿的其他客人遗失的东西。

当我去敲219号的房门时，只有梅丽莎一个人在，她很高兴地接过娃娃，并且希望我能陪她玩到父亲回来为止，这次我把拼图拼好之后翻了过来，发现拼图背后写着"再见，梅丽莎"。这副拼图是梅丽莎生日的时候格莱丝送给她的礼物，而那天也是格莱丝离家出走的日子，看来格莱丝当时早就做好了这个打算。凯文回来后，对梅丽莎让我进房间的事情非常恼火，我问起梅丽莎的母亲为什么会离家出走时，他脸色阴沉地把我赶出了房间。我回房间找到了夹在纸箱底层的书签，拿去还给马丁，他告诉我书签上的天使画是奥斯塔







逊的代表作，奥斯塔逊是19世纪的意大利画家，他的作品在去世之后才大放异彩，书签上的那幅画名为“启门的天使”，是马丁非常喜欢的画。

218房间传来的响声引起了我的注意，我走过去敲了敲门，听到梅丽莎在里面哭，这个小家伙一定是走错房间了。我找到了路易斯，他说218号房间一直都是空房，然后大叫不好，今天从房间里取出货物后忘记把门锁上了，空房因为一直没有人使用，里面也没有通电，梅丽莎一个人在黑暗里一定很害怕。路易斯带着我找到配电室，推上电闸后，我回到218号房间门口，让梅丽莎从里面把反锁的门打开，可是她却打不开，没办法，这种紧急事态下我只好用开皮箱用的粗铁丝把锁打开，不过开完之后粗铁丝也报废了。

“爸爸是个大骗子！”梅丽莎生气地喊着，她是因为不想和凯文在一起才自己一个人跑到218房间来的。凯文和格莱丝经常吵架，吵完之后格莱丝总是一个人哭着，所以梅丽莎才对妈妈说：“我不要这样的妈妈！”当格莱丝离家出走之后，梅丽莎觉得这都是自己的错，凯文为了带她寻找格莱丝而来到这家旅馆，我好好地安慰了她，让她回到自己的房间去。凯文站在走廊上，他还不知道刚才发生的事情，我问他之前去了哪里，他说在天台待了一会儿。我在天台上见到了艾里丝，她说自己一直独自在天台呼吸新鲜空气，没有看到凯文来过。

我回房间去打电话拜托蕾切尔帮忙调查奥斯塔逊的情况，路易斯刚好送来了217号房间的钥匙，至于钢笔的主人是谁，达宁没有查到，于是我顺便把钢笔要了过来。在我确定过走廊上没有人之后，就打开了217号房间的门，在房间里仔细检查过之后，我在柜子的抽屉里找到了布莱德雷以前一直用的打火机，半年前住在这里的人果然是他。我从217号房间出来时，发现我的房间大门虚掩着，厕所门前的地毯被弄湿了一片，马桶水箱里居然被人放进了塑料袋包好的两万美元现金，我不动声色地将现金和217号房间的钥匙放进皮箱里，然后出去看看有没有发生什么骚动。

罗莎站在马丁的房间门口，她是马丁的书迷，希望能得到他的签名，但是马丁现在不在房间里.罗莎又急着回厨房，就把她买的马丁的小说交给我，拜托我帮她要一个签名。当我来到前台时，听到杰夫气急败坏地跟达宁大喊大叫：“你要我说几遍！赶紧去找啊！”看到我走近之后，杰夫就先回房间去了，我向达宁打听到底发生了什么事情，达宁告诉我杰夫丢失了一些东西，要求他搜查客人们的物品，马丁正好走过来要借今天的报纸看，报纸上提到名律师拉里·迪蒙家发生盗窃案，马丁刚好认识这位律师。

罗莎在打扫一楼的走廊，她告诉我从另一边的楼梯可以上二楼，以免影响她打扫。我在二楼杂物间门口见到了达宁，他说杰夫被盗的东西是现金，而且杂物间和事务间各有一些东西不见了.看来我要更小心一点才是。敲开211号房间的门，我请马丁在小说上签名，他却找不到钢笔了，我顺手把那枝捡到的钢笔递过去，他说那就是他遗失的东西。我提到钢笔上的名字与马丁的名字不同，他解释说马丁·萨默是他的笔名，真名则是阿兰·帕克，签完名之后，马丁去厕所的时候我翻看了一下放在桌上的笔记本，里面的内容与马丁的小说一模一样。

我下楼时遇到了艾里丝，她说刚才达宁拦住她检查了她随身携带的物品，就好像当她是小偷一样，幸好我把不该带的东西都放在了皮箱里。来到厨房把小说还给罗莎，她显得非常高兴，告诉我马丁的签名里er写得很有特点，住在旅馆的这个马丁绝对是那位作家本人，但是马丁·萨默这个名字是他的本名，并不是什么笔名。很显然，在钢笔的事情上马丁说了谎，我决定找他问个清楚。

我找到马丁，并让他在我的笔记本上写下了阿兰·帕克这个名字，指出er跟那本旧笔记本上的写法不一样，来证明他不是那本旧笔记本的主人，而他的小说很有可能是盗用了阿兰的原稿写成的。马丁显得十分尴尬，一阵沉默之后，他说出了隐藏在心底十年的秘密——他以前就很希望成为一名小说家，但是却一直写不出像样的小说来，后来他遇到了阿兰，两个人拥有同样的境遇与梦想，但是阿兰更接近梦想。当时阿兰把为了参加小说征稿比赛的原稿给马丁看，看过之后马丁突然觉得如果拥有那份原稿，一定能够获得大奖，于是就趁阿兰不注意的时候偷走了笔记本，用那篇小说参加了比赛获得头等奖，而被马丁背叛的阿兰自那时候起就失踪了。马丁这十年来一直想要找到阿兰，由于以前听他说过薄暮旅馆是有着他重要回忆的地方，于是就来到这里投宿。

从211号房间里走出来的时候已经是8点了，罗莎允许我8点以后去她的房间见密拉，在一楼我又遇到了杰夫和达宁，达宁觉得杰夫有点奇怪，每次叫他恩泽尔先生的时候都要叫好几次才有反应，杰夫仍然坚持要达宁搜查每位客人的物品，达宁让杰夫再好好找找失窃的东西，如果到9点还没有找到的话再叫警方来处理。我和密拉笔谈了一会儿，得知她的手镯是父亲给她的，密拉的父亲叫罗伯特·艾万斯，我还没有跟密拉多聊几句，

陈彪	大家都这么喜欢中奖，把编辑部买下，想中什么就中什么。
读者资料	男，上海市卢湾区进贤路141号二楼，200020

罗莎就以密拉身体不适为由把我请了出去。

刚回到房间，梅丽莎跑来找我，要我帮忙把娃娃掉下来的翅膀帮忙修好，我就用箱子里的新商品微型缝纫机修好了娃娃，从梅丽莎口中得知，杰夫之前进过我的房间，那么水箱里那两万美元一定是他放进去的，必须找他问一问。杰夫恰巧不在房间里，我想起刚才在一楼见到他的时候，他正好挂着“闲人免入”牌子的门里出来，就过去看了看，结果大大出乎我所料，杰夫居然在洗衣房的推车里藏了一把手枪。路易斯恰好在这个时候来到了洗衣房，我把发生的事情告诉了他，我们商量好计策，我在217号房间里等着，由路易斯想办法把杰夫从房间里叫出来，我趁机进去看看。

路易斯成功地把杰夫叫出了房间，我在杰夫的书包里找到了215号房间的备用钥匙，还在杰夫的外衣口袋里找到了他的学生证，但学生证上的名字却是杰夫·迪蒙，莫非杰夫是报纸上提到的被盗的拉里·迪蒙的儿子？我正要离开房间时杰夫回来了，但是他对我的质问推说不知，并且指出我没有证据。走出213号房间，我意识到那份报纸可能是这件事情的关键，就找到报纸仔细看了看，果然发现迪蒙家被盗的东西是三万美元现金和一把手枪，我带着报纸和那两万美元又一次去找了杰夫，这次他终于承认了。

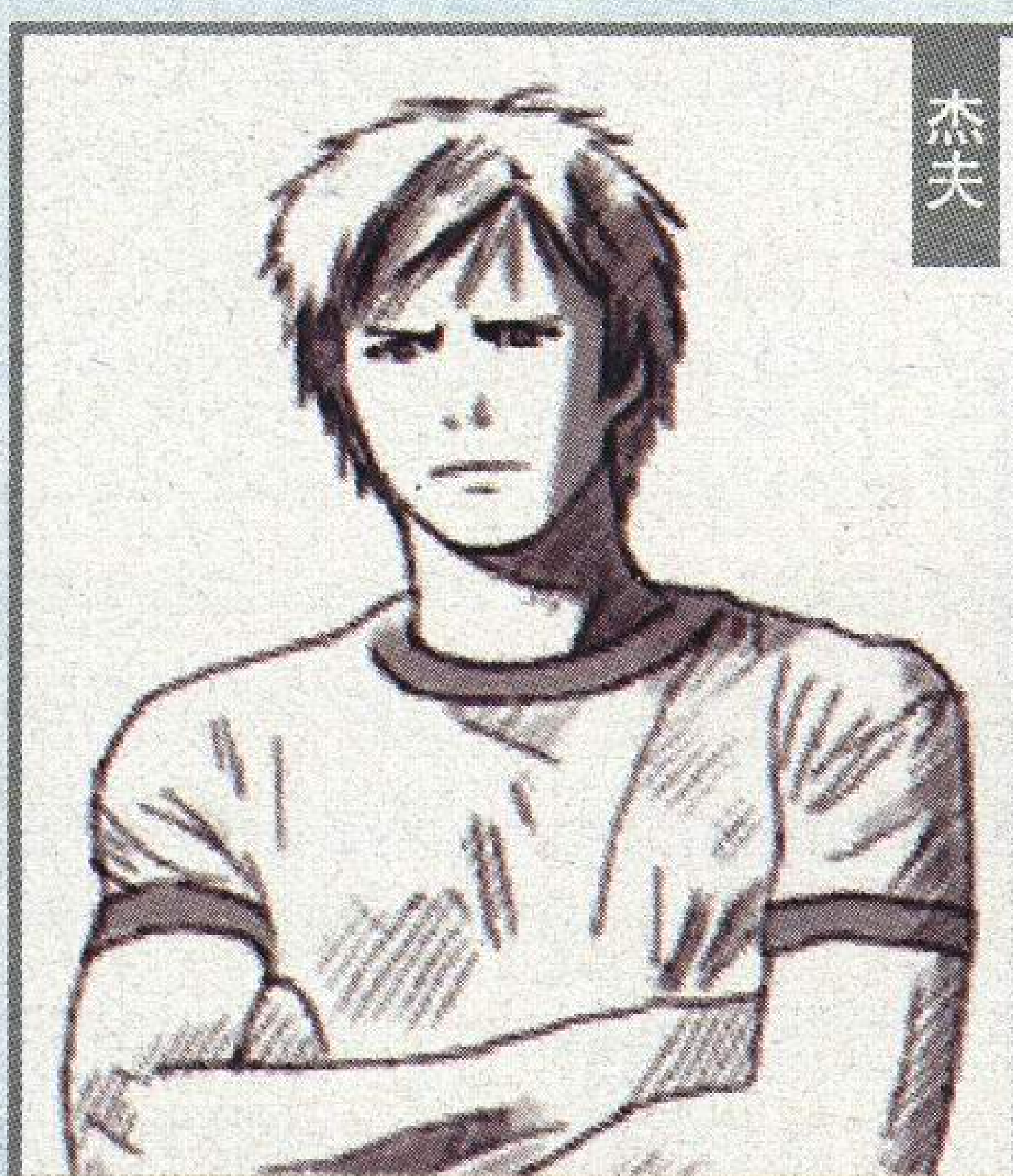
杰夫正是拉里·迪蒙的儿子，但是他却很讨厌自己的父亲，因为拉里·迪蒙为了钱甚至愿意帮真正的罪犯脱罪，并且还担任了奈尔的顾问律师。杰夫从父亲的保险柜里偷了三万美元现金和手枪之后驾车离家，想用这些东西在薄暮旅馆引起骚动，等到达宁叫来警方处理事件的时候，他希望让父亲觉得耻辱。听完杰夫的想法后我把手枪和东西全都扔在了地上，批评了他幼稚的做法，杰夫打电话告诉达宁失窃的东西在自己房间找到了，这件事情终于解决了。

9点是旅馆的酒吧开始营业的时间，路易斯是这里的酒保，他说很喜欢调酒的工作，而且这个酒吧里还有老式点唱机和火柴棍游戏，路易斯告诉我半年前跟我同名同姓的客人来住宿的那天，正好是他和罗莎的休息日，因此见到布莱德雷的只有达宁。我们正说着，海伦进了酒吧，我就和海伦聊了起来，她说自己现在是独身一人，虽然过去也有过与家人一起生活的快乐时光，但是对此她不愿意多说，这家旅馆海伦一共来过两次，第一次是在20年前，第二次是在10年前。海伦一时兴起让我做了一个硬币谜题，作为解开谜题的交换，她说了自己过去的一些事情，海伦曾经住在拉斯维加斯，当时的她是有名的音乐家，说到这里，海伦就让路易斯扶着她回房间了。

路易斯离开后，艾里丝和马丁先后进了酒吧，见我没有兴趣一起喝几杯，艾里丝又走了出去，马丁特地来找我就是为了告诉我他的推理，他居然断定我是保险公司的职员，真让我哭笑不得。走出酒吧又见到了辛勤打扫卫生的罗莎，从她那里得知这家旅馆建于20年前，而酒吧是在旅馆建成10周年纪念的时候开始营业的，至于10年前的那起案件，确实是真有其事，不过更具体的情况只能去找达宁问了。此时的达宁正在餐厅里看墙上的那些老照片，他告诉我他是在5年前成为旅馆老板的，而在那之前他只是个勤恳工作的普通人，可是一个普通人到底要积攒多少钱才够买下这家旅馆呢，达宁闭口不谈。

我正要回房间的时候，罗莎拜托我一件事情，海伦想要她吃晚餐时喝过的那瓶酒上的标签，据说她以前和某个人一起喝过这种酒，所以想要标签留念，罗莎和路易斯都脱不开身，因此罗莎希望我能帮这个忙。我在厨房里找到了海伦喝过的那瓶红酒，公司的新产品除胶剂正好用上，看着我送去的红酒标签，海伦缓缓道出10年前她和心爱的儿子一起在这里喝过红酒的事情，而让我惊讶的是海伦的儿子正是马丁的朋友阿兰·帕克。我







向马丁要来了那枝钢笔给海伦看，那正是海伦在10年前送给儿子的礼物，看着这枝钢笔，海伦将20年来发生的事情娓娓道来。

海伦原本在结婚后从艺界引退，但是她发现自己无论如何也无法割舍对舞台的留恋，于是毅然离开了家，离开了年纪尚小的儿子阿兰。20年前海伦参加了薄暮旅馆的开业典礼，在这里偶尔见到了长大成人的阿兰，本以为儿子会憎恨自己，但是阿兰并不恨她，于是母子两人约定10年后在旅馆再见。海伦和阿兰都遵守了约定，再次见面时阿兰告诉海伦自己梦想成为作家，而现在已经离这个梦想不远了，海伦将那枝刻字的钢笔赠送给阿兰，这是她送给儿子的最后的礼物。这次两人没有再做任何约定，而海伦早已在9年前引退，只可惜阿兰现在下落不明，令海伦伤心不已。

听完海伦的故事之后已经10点了，我早就和路易斯约好这个时候两个人一起在酒吧喝一杯的，将杯中的酒一饮而尽后，我回想起布莱德雷以前跟我说过的话："凯尔，等所有的一切都结束后，我有一些事情想告诉你，你会听我说吗？"我正想得出神，路易斯扰乱了我的思绪，邀请我11点来找他一起打保龄球比赛，我欣然应允。马丁又来到了酒吧，这次是他自己想来喝两杯，我把海伦是阿兰母亲的事情告诉他，他大吃一惊，然后很诚恳地告诉我他打算明天一早就去出版社，把盗窃阿兰原稿发表小说的事情公布出去，并且全力寻找阿兰的下落。

我在酒吧外面遇到了正在寻找凯文的梅丽莎，小女孩说起今年圣诞节既没有收到礼物也没有看到圣诞树，显得很不开心，我哄她回房间去睡觉。罗莎站在楼梯前，她刚才看到了梅丽莎上楼，听说了圣诞树的事情之后，罗莎让我去仓库把圣诞树装饰起来，为梅丽莎庆祝这迟来三天的圣诞节。罗莎不仅叫来了梅丽莎，还让密拉和路易斯一起来庆祝，梅丽莎不一会儿就站着打起了瞌睡，我让路易斯把梅丽莎送回房间，自己和密拉进行笔谈。密拉今年的圣诞节是自己一个人度过的，因为她不知道自己的父亲在哪里，我问起他父亲的地址和职业，她写下了"圣塔莫尼卡的五月画廊"这几个字，罗伯特·艾万斯是五月画廊的拥有者。

罗莎把密拉带回了自己的房间，我正要上楼时，发现达宁的房间门没锁，就好奇地进去看了看，达宁在房间里放了一张小女孩的照片，我还没来得及多看，达宁就回来了，好在他没有因为这件事把我赶出旅馆。我在大厅里看到了喝得醉醺醺的凯文，跟他说起梅丽莎在到处找他的事情，他拼命摇头："你骗人！梅丽莎，她最讨厌我了，怎么会到处找我呢？"凯文摇摇晃晃地走开了，我返回酒吧去问路易斯到底凯文和谁在一起喝酒，路易斯说他送梅丽莎回房间后，看到凯文和艾里丝两人坐在一起喝酒，并且在小声谈论着什么，路易斯只听到他们提起圣塔莫尼卡的画廊。

我敲开了216号房间的门，向艾里丝询问她刚才和凯文聊起的是哪家画廊，她回答说是五月画廊，艾里丝的一个朋友在那里工作，而凯文也恰好知道那个地方，于是就聊了几句。说到这里，艾里丝告诉我她刚才发现皮包被动过了，里面放着的某个信封不见了，希望我能帮她找回来，在我反复追问下，她才说出给她信封的人是格莱丝，而信封里到底装着什么东西，她不肯吐露。艾里丝所说的这个格莱丝，莫非就是梅丽莎的母亲？很意外的，我在走廊上见到了凯文，他显然是有事情想找艾里丝，见到我走过来，他慌慌张张地走开了。

我又找到了凯文，酒后的他脾气变得很暴躁，凯文说出他之所以知道五月画廊，是因为那里是他的妻子工作的地方，8年前格莱丝在五月画廊工作，结婚后辞去了工作，但是在梅丽莎两岁那年，格莱丝又重新开始在五月画廊工作。格莱丝离家出走跟2年前凯文的一次手术事故有关，凯文的一个病人死于手术事故，病人家属将凯文告上法庭，判决结果是凯因必须付出很大一笔赔偿费，凯文在败诉后曾经提出要跟格莱丝离婚，以免将妻子卷入自己的过失引起的后果中，但是格莱丝不同意离婚。格莱丝不知从哪里弄来了一大笔钱，顺利地解决了赔偿金的问题，但是两人从此陷入无休止的争吵，每当凯文问起那笔钱的来源时，两个人都会大吵一架，之后格莱丝就离开了家。凯文在格莱丝留下的物品中发现了薄暮旅馆的火柴，所以带着梅丽莎来到这里，希望能够找到关于妻子下落的线索。

在去和路易斯打保龄球之前，我决定先找一找艾里丝被盗的信封，恰好蕾切尔打来电话，我就拜托艾德帮忙调查五月画廊和罗伯特·艾万斯的情报。艾里丝丢失的信封在工具室的垃圾桶里被我找到，在垃圾桶里发现的另外一件东西是一盘录音带，我去酒吧问路易斯有没有录音机，他说刚才达宁也跟他借用过录音机，这就意味着拿走信封并把信封和录音带扔进垃圾桶的人是达宁。录音带里录下来的是两个男人交谈的内容，但是我完全不明白他们的话是什么意思。

我带着录音带和信封去找艾里丝，居然问出了一个大秘密，艾里丝所说的格莱丝就是凯文的妻子，而格莱丝和艾里丝居然是姐妹，两人的母

亲死于1960年的拉斯维加斯坠机事故，于是两人分别被领养而分离。艾里丝再次见到格莱丝是她20岁那年，当时格莱丝就快要结婚了，之后艾里丝一直努力向明星发展，直到两年前她出名了，格莱丝找到她的事务所，想跟妹妹借钱，但是那笔钱的金额实在太大了，艾里丝也无能为力。半年前艾里丝收到了格莱丝寄来的信，信里夹着那盘录音带，信里写着如果在圣诞之前她还没有联系艾里丝的话，希望艾里丝能带着这盘录音带到薄暮旅馆，将它交给画天使画的男人。

接下来，我跟路易斯在他房间外面的走廊上进行保龄球比赛，路易斯竟然失手将达宁的宝贝花盆砸破，还招来了罗莎的一顿臭骂，不过我却意外地发现花盆里隐藏的一把旧钥匙。罗莎说一直没有看到密拉，叫我和路易斯帮忙找找，我就和路易斯分别在二楼和一楼寻找，我还顺便让路易斯调查那把旧钥匙是哪里的钥匙。我在天台找到了密拉，之前罗莎居然对她说“你在找谁”和“我知道你父亲是谁”，我带着密拉回到罗莎的房间，然后和罗莎单独聊了一会儿。罗莎看到密拉手里拿着的旧的旅馆手册，就想起以前在达宁的房间里也看到过同一时期的手册，并且以前达宁提到过在他成为老板之前曾和家人一起来这里住过，达宁以前有一个女儿，但是现在已经不在身边了，所以罗莎猜想达宁就是密拉的父亲，可惜她却猜错了。我向罗莎问起天使画的事情，罗莎告诉我旅馆里没有天使画，倒是有不少画着苹果的静物画，一共有五幅。

艾德又打传呼找我了，我请他调查的事情已经有了结果。五月画廊是圣塔莫尼卡的老画廊了，罗伯特·艾万斯23年前继承了五月画廊，画廊在他的经营下一直很顺利，因为罗伯特拥有敏锐的眼光，在发掘名画方面很有独到之处，但是7年前五月画廊因为不明原因而关闭了，并且罗伯特也不知所踪。艾德还特别提到罗伯特的妻子死于1960年的空难，两人有一个女儿名叫密拉。

挂上电话，我把视线投向了床头上挂着的苹果静物画，仔细检查之下果然发现蹊跷，在这幅画着五个苹果的画上隐藏着字母Y，那么其它的苹果画里也一定隐藏着类似的秘密。217号房间的苹果画上有四个苹果，隐藏的字母是N，二楼走廊里的苹果画上有两个苹果，隐藏的字母是E，一楼走廊里的苹果画上有三个苹果，隐藏的字母也是N，但是我找来找去也没有找到第五幅苹果画。我正要去找罗莎问苹果画的事情时，被路易斯叫住在大厅里，我都忘记告诉他已经找到密拉的事情了，路易斯已经查到那把旧钥匙是酒窖的钥匙，跟我约定过一个小时一起去酒窖看看。

我遍寻不到的第五幅画原来在特别房间111号里面，罗莎主动去取来房间钥匙，我带着密拉一起进了111号房间。最后一个隐藏字母是J，按照苹果个数的顺序将五个字母组合起来就是“珍妮”这个名字，我突然想起来之前在事务间的桌子上看到过写给珍妮的生日卡片。密拉突然昏倒在地，我对她进行抢救之后，她突然发出了声音：“不、不要……带走……珍妮……”她居然奇迹般地能说话了，并且想起了以前的事情。密拉在九岁的时候曾经和父亲一起来过旅馆，她当时和珍妮一起在111号房间玩耍，等待父亲归来，但是珍妮却被不认识的男人带走，密拉则失去了意识。等到密拉清醒过来的时候，她发现自己躺在罗宾斯医院里，父亲没有来接她，于是她去画廊寻找父亲，而画廊早就已经关闭了，所以她又来到薄暮旅馆寻找父亲。

罗莎带着密拉先回房间去了，而我从111号房间走出来的时候，正好碰到凯文，他认出了刚才经过的密拉，因为他清楚记得密拉在罗宾斯医院里昏睡了10年，直到半年前才突然恢复意识。在密拉昏睡期间，罗伯特·艾万斯每个月都会去探望女儿，但是密拉醒来后他却再也没有出现过，除此之外，还有一个名为凯尔·海德的人也经常去探望密拉，难道那个借用我名字的人也是布莱德雷?

艾德这次又给我带来了一些特别的消息，10年前罗伯特·艾万斯曾经买下了这家旅馆，但是7年前将旅馆转让给了达宁，而薄暮旅馆从1969年开始的五年里一直处于停业状态，为什么特地买下旅馆却又让其停业呢?这里面一定有什么秘密。急促的敲门声打断了我的电话，是罗莎来找我，她惊慌失措地告诉我密拉被达宁带走了，我让她回到自己的房间去，我去负责找密拉。

我正要进达宁的房间时，路易斯叫住了我，我叫他帮忙去酒窖找找看，我在搜查完达宁的房间后去跟他会合。我在达宁的房间里找到一瓶蓝色颜料，跟密拉拿着的旅馆手册同一时期的手册，还有7年前报道奥斯塔逊的旧报纸和一叠写给珍妮的生日卡片。当我走进酒窖的时候，发现路易斯倒在地上，我上前去探他的鼻息，不料有人给了我重重一击，我眼前一黑……

头好痛，罗莎叫醒了我，路易斯也一脸苦相地摸着后脑勺，我把目前所知道的情况告诉了他们，然后在酒窖里找到了一道通往地下室的暗门，我决定自己一个人进入地下室探索，并和路易斯

胡安军 天下的玩友都是一家，无论彼此相距多远，游戏、掌机和PG总会把我们联系在一起。
读者资料 男，18岁，河北三河市燕郊开发区二四公司5号楼3单元101，065201

约定如果我一个小时之内没有回来的话，就下来找我。我在地下室里找到一个房间，刚走进去没多久，外面就有人把门锁上了，这个房间可能是达宁保管重要物品的地方，我在这里找到了两年前的登记簿，里面有格莱丝的住宿登记。房间里的书架上有一本罗伯特·艾万斯写的书，书名是《梦幻之画家奥斯塔逊》，书里面夹着一张达宁和女儿珍妮的照片，照片背面写着日期5月18日。

房间靠近门的地方有一张桌子，桌上的小柜子里有一个密码箱，箱子的密码正好是照片背面的日期，箱子里放着一封7年前罗伯特·艾万斯写给达宁的信，信的末尾有一串意义不明的字母。小柜子旁边放着一台奇怪的机器，桌角还有一张白纸，对着光看能发现纸上有着数字10。我试图打开那台机器，却发现插座接触不良，好在我随身带了铅笔，小柜子里还有锉刀，石墨粉可以解决接触不良的问题。打开机器电源后，我输入了信末尾的字母，将电源上方的数字调整为10，按下Enter键后，屏幕上显示出惊人的秘密——奥斯塔逊是达宁·史密斯。

地下室房间里的氧气浓度越来越低，我摇摇欲坠时路易斯开始在外面拍门，幸好他救了我，路易斯扶着我走出去的时候，地下室通道墙上突然掉下来几块砖。我们回到刚才的房间里，在工具箱里找到一把锤子，用力敲掉墙上的砖块，后面居然又是一道暗门。门后面是一间陈旧的画室，里面弥漫着颜料的气味，这里想必就是达宁创作“启门的天使”和那些苹果画的地方。画室一角的木架上放着一幅被厚厚的白色颜料覆盖的画，我用油画刀刮去白色颜料后，赫然露出那幅“启门的天使”，没想到布莱德雷将这幅画从奈尔的据点中带走后竟然放在了这里。

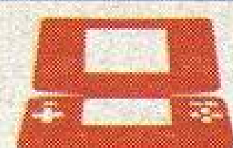
我和路易斯在地下室里仔细搜寻，又找到了一个隐藏的房间，达宁和密拉都在里面，再三斟酌之后，达宁决定把他所知道的一切都告诉我们。珍妮和母亲和密拉的母亲都在1960年的拉斯维加斯空难事故中逝世，达宁和罗伯特在一片混乱的机场相遇，他们两人曾是就读于同一所大学的好朋友，没想到毕业5年后竟会在这样的场合见面，并遭遇同样的悲剧。当时罗伯特已经舍弃了画家之路，转而经营画廊，而达宁还没有放弃努力，但是由于作品无法受到好评而生活凄苦，罗伯特提议让达宁以奥斯塔逊的名字创作作品，之后的三年里达宁画了数十幅画，使罗伯特经营的五月画廊地位急速上升。由于罗伯特所著的《梦幻之画家奥斯塔逊》，达宁的画也变得身价百倍，此后罗伯特沉醉于画廊的事业，而达宁却越来越觉得沉重，两人的想法出现了分歧。10年前的那天，达宁邀请罗伯特前往薄暮旅馆，两人带着女儿在这里见面，小女孩们很快就打成一片，罗伯特让密拉在111号房间等他回来，自己与达宁去酒吧小酌。罗伯特当时刚买下旅馆，特地为达宁在地下室修建了画室，鼓励他在这里一心一意的创作，罗伯特当时已经与奈尔有所勾结，达宁一看到旅馆就明白这里是奈尔秘密销赃的地方，并没有马上答应罗伯特。而同一时间，珍妮已经被奈尔的人劫持，罗伯特告诉达宁，只要继续画画，珍妮就一定会回到他身边，达宁听信了他的话，可是珍妮却一直没有回来。在珍妮失踪的三年后，达宁决定放弃画画，罗伯特将旅馆的所有权转让给了他，但是之后罗伯特也失踪了，达宁一直没能等来他的再次联络。5年前达宁把一直休业的旅馆重新开张，为了抵消过去发生案件的负面影响，特地向媒体放出了“能使愿望成真的房间”这样的消息。两年前，曾经在五月画廊工作过的一名女性客人找到了达宁，以奥斯塔逊的秘密敲诈达宁，达宁本想从这个人口中问到罗伯特的下落，可是却毫无收获。半年前，布莱德雷来到了旅馆，他告诉达宁关于罗伯特的秘密，罗伯特在奈尔中被称为诺曼，布莱德雷为了寻找被奈尔绑架的妹妹，不惜背叛警方与罗伯特做了交易，但是布莱德雷看到的却是妹妹毫无生气的身体，布莱德雷为了复仇杀死了罗伯特。第二天早上，达宁在布莱德雷住过的217号房间里发现了那张“启门的天使”，还有罗伯特与女儿的照片和一把旧钥匙，达宁将“启门的天使”搬进地下画室，用白色颜料封了起来。说完，达宁把旧钥匙交给了我。

艾德给我打来了电话，告诉我委托寻找东西的客人刚才打来了电话，取消了寻物的委托，我突然明白了，这个委托人一定是布莱德雷。我用那把旧钥匙打开了红色小箱子，里面是布莱德雷写给我的信：“凯尔，我希望你能读到这封信，我是半年前才知道你辞职的事情的，把你叫来这里的人是我，你一定能明白我为什么这么做，你一定能解开这家旅馆隐藏的秘密……”可是布莱德雷，你错了，你把罗伯特·艾万斯的女儿当成了自己的妹妹密拉啊！

漫长的一夜过去了，我在电话铃声中醒来，拿着听筒，我听到自己的声音透出些许轻松：“蕾切尔，麻烦转告艾德，我想休假一段时间。”走出薄暮旅馆，我思索着下一个目的地，身后传来密拉的声音：“你要去哪里？带上我一起走吧！”

赖嘉恒	游戏只因休闲、快乐而存在，不应让游戏成为负担。
读者资料	男，15岁，广东广州文昌北路江鸟福西街33号103，510140





基本操作

←/→键	左/右移动
↑键	跳跃
↓键	下蹲
Y键	小攻击
X键	中攻击
A键	大攻击
B键	特殊移动
L键	换线移动
R键	防御
SELECT键	挑衅

特殊操作

二段跳	跳跃中↑键
前冲	←←/→→
空中前冲	空中←←/→→
低空前冲	输入斜上方向后立刻输入前方向
防御取消	防御对手攻击时B键
受创取消	受到对手攻击时B+攻击键
普通投	接近对手任意两攻击键

模式介绍

◆ストーリーモード

故事模式，以原作故事为基础进行各种战斗。打通后追加自由模式，是获得隐藏人物的关键模式。

◆アーケードモード

可以进行1V1或2V2对CPU的对战，每个人第一次打通后会得到200000环，再打通就只能得到12000环。

◆VSモード

可以自定各种规则，进行各种对战。其中包括和CPU对战、无线联机对战、一卡多人对战、WI-FI网络对战。

◆トレーニングモード

训练模式，用已获得的角色进行自由练习。

◆タイムアタックモード

时间模式，以时间挑战为目的模式。

◆サバイバルモード

生存模式，以挑战通过人数为目的的模式。第一场后，每场的血量都是前一场剩余加上开场回复的。

◆デッキコンストラクション

灵符组构成模式，用得到的灵符和灵珠来组成拥有自己战术特点的灵符组。灵符是在战斗中点击使用，有回复系、强化系、攻击系、行动系等，有效果作用于我方的，也有效果作用于敌方的。灵珠是给角色增加潜在能力的，在战斗中效果就已经存在，不用特意触发。

◆浦原商店

可以购买灵符、灵珠、CG鉴赏、声音鉴赏等。还可以输入密码来得到灵符。

◆ギャラリー

鉴赏模式，可以看已得到的CG等，还有一些原作人物介绍等。

◆オプション

游戏中的设定，查看自己其它模式成绩，还可以画自己的队徽。

人物性能及部分必杀技效果

黑崎一护

必杀B： 用Y键的前冲后直接把对手砍出去；X键出招慢，横扫的时候HIT数比Y键的多；A键的强化技前冲后原来横扫的攻击会变为挑空。

超必C： 地面上只能使用前冲进行移动，Y和A键的攻击带有飞行道具的特性，必杀A的月牙波也有变化。必杀技中只能使用必杀A。

朽木ルキア

必杀A： 地面上Y键发出1个，X键发出3个，但出招比较慢，A键的强化版出招速度快，打出的也是3个。空中时，Y键时向远处攻击，X键向近处攻击，A键是放出3个。

必杀B： Y键和X键的轨迹不同。

必杀D： 强化版会多一段前踢。

井上织姬

人物特性： 由于不是死神，所以没有瞬步，但地面上的特殊移动技相当于防御前冲。

必杀A/B/C、超必A： 孤天斩盾放出去后再使用这3个必杀中的一个，孤天斩盾会直接变小回来。

必杀D： 放出去的三天结盾不但带有攻击力，还可以挡一些飞行道具。

超必C： 双天归盾的范围内体力回复。

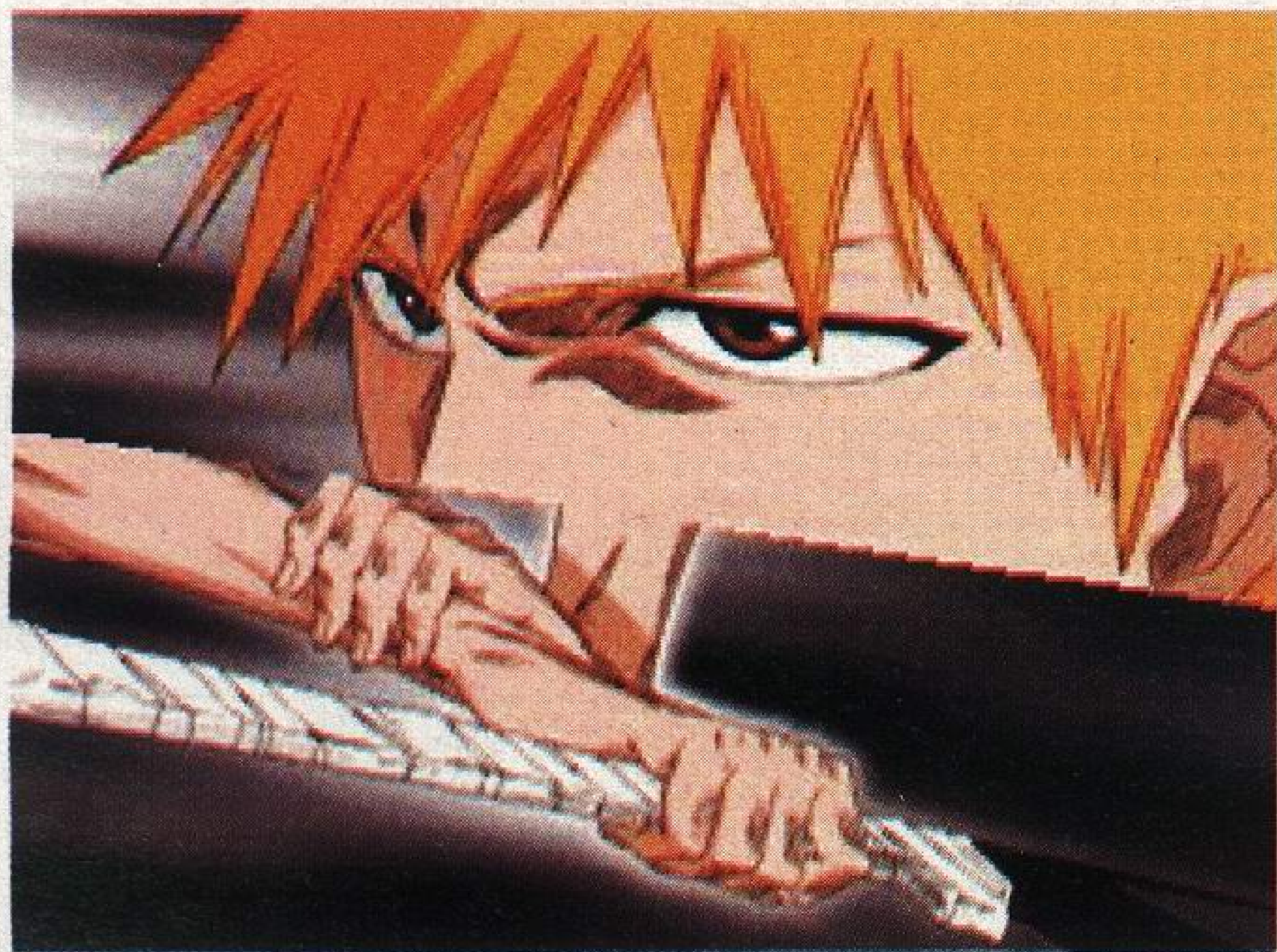
石田雨龙

人物特性： X键和A键的攻击都是飞行道具，特殊移动的距离比死神们的瞬步要远。

必杀B： 不同攻击键分别对应2P、3P、4P

必杀C： 可以蓄力，并且带有贯通效果。

必杀D： 使用后身上带有硬体效果，行动不会被打断。



茶渡泰虎

必杀B/超必B： 前冲攻击的时候带有硬体效果，不会被打断。

志波岩鹫

必杀B： 强化版的攻击打到对手后挑空。

必杀C/超必B： 地面上形成的沙子会让对手直接倒地，并且不能防御。

必杀D： 召唤四轮驱动攻击，会不分敌我，并且不能防御。

超必C： 以抛物线轨迹投掷，无论对手是否防御，只要碰到对手就会爆炸，爆炸是无视防御的。

阿散井恋次

必杀B： 强化版的攻击会把对手打飞到版边。

必杀C： 根据攻击键不同，刀出现的位置不同。

必杀D： 近身投技，发动后连打攻击次数可以增加HIT数。

朽木白哉

必杀B/D： 移动到对手后方，不同的攻击键对应不同的对手，不能攻击不在同一线上的对手。

超必B： 发动后，使用普通攻击时空中的剑会飞向对手。

市丸银

必杀D： 移动到对手身边，不同的攻击键对应不同的对手，不能移动到另一线上。

更木剑八

必杀A： 移动到对手身边，不同的攻击键对应不同的对手，不能移动到另一线上。

必杀B： 前冲斩击，前冲时身上带硬体效果，不会被打断。

必杀C： 制作假象，方便自己移动，移动的幻象只有自己能看到。根据攻击键不同，假象的姿势也不同。

必杀D： 发动后普通攻击的判定范围延伸，蓄力共分三段。

超必A： 一定时间内所有通常攻击都可以任意取消。

日番谷东狮郎

超必A：可以在空中发动，不同的攻击键会出现不同的轨迹。

超必B：万解后攻击时带有附加的冰攻击。

雏森桃

必杀E/超必A：发动后可以按方向键控制方向。

超必B：发动后带有追踪效果，不同攻击键对应不同对手。

东仙要

必杀D：可以通过按键时间长短来改变招式持续时间。

超必B：发动后，一定时间内其他对手看不到场上任何对手。

泊村佐阵

必杀B：通过不同攻击键选择不同攻击对象。

超必C：发动后，Y键为左侧攻击，A键为右侧攻击，可以通过方向键来调整左侧攻击的角度。

涅マユリ

必杀B：命令音梦前冲抓住对手，不同的攻击键抓住的时间也不同。

必杀C：命令音梦到自己当前所在位置，可以固定音梦的位置。

必杀D：音梦自爆一定时间后会再次回到场内，在这之前和她相关的必杀技均无效。

京乐春水

人物特性：可以在两段跳后再进行跳跃，不过要消耗一格灵力。

必杀D：喝酒动作后可令灵压上升，受到其他玩家攻击后会取消动作。

超必C：和浮竹的协力攻击，必须和浮竹在同一队，并且灵压够3点后才能使用。

浮竹十四郎

必杀B：效果和志波的必杀C差不多。

必杀E：设置水球，Y键的向上方设置；X键的向斜上方设置；A键的向前方设置。最后可有8个水球，用必杀C和必杀D打中水球后可以使水球连锁攻击。

超必C：和京乐春水的超必C一样。

碎蜂

必杀D：召唤处刑军,不同攻击键对应不用对手。不能攻击隔线的对象。



超必B：和必杀D基本一样，不过数量要多一些，而且不会爆炸。

超必C：被这个超必击中两次的对手直接KO。

山本元柳斋重国

必杀A：发动时可以按住攻击键，并用方向键改变火焰方向。

四枫院夜一

必杀B：强化版的攻击最后一段变为挑空。

超必B：一定时间内制造出分身,攻击HIT数上升。

蓝染

必杀B：可以通过方向键来控制火焰喷射方向。

必杀D：不同按键对应不同对象。

超必B：制造出分身使用鬼道攻击，分身使用鬼道时，本体不会使用，只有在两个分身都使用鬼道后，本体才会使用。

涅ネム

必杀D：召唤涅玛由利攻击，Y键在画面左侧出现，A键在右侧出现，其它键会终止行动。

草鹿やちる

人物特性：行动速度和跳跃高度优秀，身体矮小可以躲避很多攻击，但防御力较低。

必杀A：发动时可以按住攻击键蓄力。

必杀C：通过方向键加攻击键，可以在空中进行变向。普通的变向是3次，强化版的是6次。

必杀D：可以按住攻击键蓄力，蓄力的声音消失后，威力变为最大。

コン

人物特性：行动速度和跳跃高度优秀，身体矮小可以躲避很多攻击，但防御力较低。

必杀A：根据攻击键不同，飞行轨迹也不同。

浦原喜助

必杀A： 可以防御对手攻击，受到对手攻击后会碎掉，碎片带有攻击判定，但碎片不会攻击到自己，使用这个必杀必须消耗1格灵力。

必杀B/C/D： 根据攻击键不同，出现的位置也不同。

超必B： 一定时间内，必杀B/C/D的攻击次数增加。

斑目一角

人物特性： 可以在必杀技中用特殊行动取消，几个必杀之间也可以进行相互取消。

超必C： 万解后，一定时间内攻击力上升，并带有硬体状态，受到攻击时灵力回复速度上升。必杀A会发生变化。

吉良イヅル

人物特性： 通常移动速度最慢，以投技和反击技为主。

必杀D： 反击技，受到对手攻击时直接反击。Y键是挡下段攻击，X键挡上段攻击，强化版可以挡全段攻击。

山田花太郎

人物特性： 该人物特有“瓢丸槽”，用瓢丸（A键）攻击对手后，瓢丸槽会+1，满值后会自动放出超必A，不过不需要消耗灵压。

必杀C： 制造出回复区域，给其他人回复的时候可以令“瓢丸槽”增长，给自己回复的时候不会增长。

必杀D： 制作出各种药品。Y键是魂魄回复药；X键是灵压回复药；A键是灵力回复药。除了这三种外还会随机出现次品药，吃到次品药后会减魂魄值。

必杀E： 放置减少体力的毒药，对自己也有效果，毒药不会令角色KO。

超必A： 和“瓢丸槽”蓄满后是一样的，不过在蓄满前，瓢丸槽的值会影响到超必A的伤害。

松本乱菊

人物特性： 可以放置辅助攻击的灰块，类似《沙罗曼蛇》中飞机带的OPTION。灰块会和乱菊一起同步使用中攻击和强攻击。灰块受到攻击时会减少耐久力，耐久为0的时候就会消失。必杀B/C/E和超必B都要先放置灰块后才可以使用。

必杀A： 放置灰块。

必杀B： 设置灰块的移动模式。Y键为原地不动；X键为和乱菊同样位置；A键为跟在乱菊身后。

必杀C： 根据攻击键不同轨迹也不同。

超必A： 作出3个灰块，并且已有的灰块耐久值全回复。

超必B： 最多为两个灰块攻击，最少为一个。

ドン观音寺

人物特性： 特有收视率值，攻击对手时增长，受到对手攻击或者防御对手攻击时减少。收视率影响攻击力，数值分红、绿、蓝、金色4个等级。此外，通过按选择键的挑衅也可以使收视率上升。

必杀A/B/C/D： 在收视率值为红色的时候，攻击会自爆。

桧佐木修兵

必杀C： 前冲时输入相应的按键会有相应的打击效果。Y键为下段踢；X键为挑空踢；A键为上段踢。

使い魔

必杀A： 向对手发射炸弹，贴到对手身上后要用必杀C进行引爆。

必杀C： 在对手身上有炸弹的时候使用才有效，必须消耗1格灵力。

超必A： 向前方发出大量炸弹，但和必杀A不同，这些炸弹不会贴在对手身上也不会爆炸。

シュリーカー

必杀A： 召唤使魔，最多可以召唤3个。使魔也是有耐久的，耐久为0的时候消失。

必杀B： 引爆使魔附在对手身上的炸弹。

超必A： 使魔的数量达到3个，通过必杀A召唤出3个的时候，无法发动这个超杀。

超必B： 使魔全部自爆。

大虚

必杀D： 不同攻击键对应不同对手，无法对隔线对手进行攻击。

シバタユウイチ

必杀A： 使用中可以用必杀B或必杀C进行取消。





美丽的神话

著子：这是前年的歌，现在提有点落伍了吧。
绫小路：1987年的洛克人卡带现在还升值100倍呢，前年的歌又怎么了？
著子：怀旧似乎不是喜新厌旧惯了的你的作风。
绫小路：因为我突然发现怀旧是件值得推崇的事，尤其在辞旧迎新的新年开始。
著子：怎么说？
绫小路：去年的稿费还没给我结完吧？
著子：……

文/绫小路义行

“渡濑悠宇”这个名字在少女漫画界的地位，就好比是少年漫画界里的尾田荣一郎，或者岸本齐史。当然，这并不代表着男主角在说完“我爱你”之后就会突然把手甩出五米长，或者女主角说完“请你别离开我，我不能没有你”之后就立刻用螺旋丸打对方小肚子。然而，就渡濑悠宇的号召力来说，能在这许多年里始终保持着旺盛的人气，足见其作品的成功。

虽然少女漫画不管经过几个世纪的演变，始终也脱离不了“我爱你你不爱我，你爱他他不爱你，他爱他她不爱她，他爱它它爱上了她”的俗套框架，不过早在上个世纪渡濑悠宇就能坦然地将《思春期未满》的主题定为“他做她她不让做，他做他于是他让做”的惊爆骇人（“到底是要做什么啊？”“做饭。”“……”），于是在那个网络通讯尚未发达到随便点一个网站都会跳出几个诡异下载窗口的时代，单是这男女主角没事将“我送你离开，千里之外，做完早点回来”挂在嘴边的耸动漫画情节，就足以吸引得一大票男性读者也趋之若鹜地前来捧渡濑悠宇的场。（著子：乱改歌词不会有什么好下场……）



在上个世纪少女漫画发展到鼎盛阶段的时代，所有关于爱情的前提，都必须设立在女主角要穿越时空的基础上。《尼罗河的女儿》是如此，《天是红河岸》也是如此，就好像现代的好男人都死光光了，或者为了证明该漫画作者笔下的女主角其实是恺撒大帝拿破仑叔叔基督山伯伯的生母似的，所有漫画家都相当狠心加开心地把女主角随便编造一个理由就丢到了不晓得哪个时空去，却偏偏还有一帮被家庭作业期末考试弄昏了头的少女们，整天不切实际地将那些幻想的情节往自己身上套，不时地寻找



着神社干枯井或者四神天地书——相比起如今少女漫画的主角动辄要穿越马桶或者溺毙浴缸，只能说当年在渡濑悠宇河内由加利由贵香织里陪伴下长成父母一辈的那些读者们，曾经有过一个无比纯真可爱的青春岁月。

是的，如果现在看到这篇文字的你，也曾对于那个时代有过些许温暖回忆的话——不用怀疑，你现在的真实身份一定是——孩子他妈！或者是，孩子他爸。

《不思议游戏》（国内译为《梦幻游戏》或

《魔幻游戏》）最初是由渡濑悠宇连载的一部长篇少女漫画，其实原本只是以朱雀巫女和青龙巫女作为故事主线，没想到在漫画大获成功之后，竟在前作完结的7年后再度开始连载新章。虽然“玄武巫女”和“白虎巫女”听名字在气势上弱了许多，不过毕竟这漫画的主题还是在卖男人的色相，以及变相地以“女神召唤圣斗士”的模式一手打造出女主角的后宫阵容，再加上“收集”早已经成了从《七龙珠》到《口袋妖怪》都无比流行的时尚要素，所以这《不思议游戏 玄武开传》的连载，依旧成了眼下少女漫画界的一件大事。



奥田多喜子生活的时代，大多总是让人联想到三浦友和穿着学生装在路边拨着雪花等山口百惠拎着和服的裙摆前来私会的画面（80年代后的读者大概不会晓得那是怎样的画面吧）。是的，那是个比韩国皇太子爱上平凡小女生要早，但比朝鲜女厨师弘扬食疗法要晚的时代，因为母亲重病而从东京搬到乡下的多喜子虽然坚强乐观，但在学校里却备受欺凌。母亲病故前，终于从中国返回的作家父亲，带回了一卷他翻译成日文的来自中国的古老文献。无意中打开这本“四神天地书”的多喜子，在一阵闪光中被吸进了书里的世界。

老实说，这样的设定即使放到上个世纪也不见得多有新意。虽然这穿越时空加收集同伴的套路在后来又被高桥留美子再次没有创意地照搬，但可耻的是，读者们经历这么多年的洗礼居然还能对类似的作品抱有浓厚的兴趣，所以我们也该庆幸多喜子随后陪在身边的不是狗和半狗，而是人和人妖了……

如果说《犬夜叉》的故事主线与《不思议游戏 朱雀篇》有着诡异的相似的话，那么廉杠那可以变男又可以变女的体质，就可疑地与某名为早乙女乱马的人妖科生物有着攀亲带故的嫌疑，而这种“你向我敬礼，我向你鞠躬”的作品雷同度，更让人高度警惕着渡濑悠宇与高桥留美子住隔壁的可能性。

进入书中世界的多喜子，首先就很惹人热泪地被丢到了漫天雪花飞舞的场景里，而就在她即将被不知名妖魔袭击的刹那，出手救了她的“果不其然”是少女漫画里必然出现的，“美女还得英雄救”的第一男主角。只是这廉杠大人出场时的模样着实有点不够英武：被捆绑在冰柱上，衣服被撕得支离破碎，更脸不红心还跳地耸立着比女主角还要丰满的胸部，以一副“做女人挺好”的厚颜无耻姿态，直接粉碎了女性读者们刚才还抱有的“男主角一定围着围巾，戴着眼镜，温暖地笑着”的小小幻想。于是英雄救美女的“传统”总算被破例了一回，而接下来满篇的“你温暖我，我温暖你，他温暖她，她温暖她”的戏码，以及不时出现的“震撼”画面，差点就宣告着《玄武开传》要朝着十八禁的方向发展。对此渡濑悠宇大概有着自己的“合理”考量：少女漫画是画给少女看的，而女生看女生也没什么关系……但她老人家的借口显然抵挡不住男性读者纷纷伸向书店少女漫画专柜的手。结果，身为七星士“女宿”的廉杠堂堂正正地与身为玄武巫女的多喜子，开始了随时可以在十八禁色情向和纯洁系百合向之间自由切换的爱情旅途。



马雨汀	支持PG里有更多MM图。
读者资料	男，14岁，湖北武汉江岸区四唯路进化村1号A栋24楼3号，430000

尽管真实身份为玄武国的王子，但由于父亲听信传言怕儿子会在玄武巫女降临后要杀死自己（不男不女的“王子”，难怪皇帝要杀了灭口），于是廉杜被迫要逃避父亲的追杀并意图勾结青龙俱东国向父亲宣战——听起来很像“王子复仇记”对不对?可是随后多喜子的一句“虚宿和女宿，其实你们是相互喜欢着的对方”的大声呐喊，在无限弱化了后半句“就像好朋友一样，所以不要再争斗了”之后，成为了“这是一出BL着的且百合着的古怪复仇记”谣言的有力论据。



虽然这话听起来多少有点投同人女的所好，不过就虚宿登场时与女宿闹不和，而后又逐渐惺惺相惜的，“欢喜冤家”式的友情发展历程——好了，不要再欺骗自己的良知了，眼看着斗宿第三者插足，基本完全淡漠了的“男女主角轰轰烈烈爱一场”的主线彻底被遗忘，三个男人一台戏的大乱斗十分符合市场需要地登台亮相。



身为曾经亲密无间的青梅竹马，又同样背负着七星士的使命，再加上因为数年前妖魔袭击村庄而导致二人误会产生直至反目，无论怎么看，这虚宿与斗宿都有着基拉和阿斯兰一般的纠缠不清。这之中不能不提到斗宿的妹妹对虚宿产生的爱意，而斗宿看起来也是一副恋妹的没出息样。眼看着一段大好姻缘就要断送在一个黄毛丫头手里，于是虚宿很识趣地在关键时刻爆种冰冻了斗宿的妹妹（当然，从物理学角度来看，会操纵水的斗宿很可能是那个泼水让虚宿来结冰的帮凶），你是水来我是冰的缠绵无限彻底结束了你是风儿我是沙的俗套，属于新世纪的爱情神话必将永垂不朽。（著子：……）

相比起朱雀巫女麾下的一票美男帅女（柳宿是很帅没错，可惜他并不是女人…渡濑悠宇对于人妖还真是有着令人肃然起敬的执着），玄武巫女不仅在名头上弱了不少。就算在队伍阵容里，也尽是些不男不女的娘娘腔、不会说话的石头人、有自闭症的胖小子和瞎了一只眼的独眼龙这样的残奥会队员，好容易一个虚宿看起来还算周正标志人模人样，他他他又不争气地“虚”在了斗宿的怀里。（著子：虽然明知道不对，但实在找不到反驳的话……）梳着一个多敲几下脑袋就离如来佛祖更近一步的怪发型的室宿，与怎么看都跟地狱少女手上的草人是近亲的壁宿，虽然在角色的多样性上丰富了玄武巫女的行军部队，然而无论美色还是身材都达不到后宫标准的十分之一。看看人家朱雀巫女夕城美朱的队伍里有皇上有皇妃（?）有义贼有状元（?），就算是个和尚也都美型和善得成为了中老年妇女的偶像，眼见着玄武巫女就快朝着社会边缘人收容所的方向发展之时，牛宿的加入再次以“青楼女子的领军人物”身份刷新了这支队伍在名声不堪上的新记录。

比起唯一技能就是不会浪费食物的夕城美朱来说，多喜子那即使不在关公面前耍都颇有看头的大刀术显然使她略微摆脱了花瓶的头衔。不过这也并不代表着完成这趟四神天地书之旅就可以简单地凭着“我一身的戎装呼啸沧桑”就能顺利完结。“牛宿”这个名头从任何角度听过去都理应与憨厚的肌肉男或者勇猛的肌肉男挂钩，可偏偏把一个大烟袋锅子舞得比纪晓岚还有力的，却是一个笑起来皱纹比草纸都多的中年美妇。为了探询出剩下的牛宿和危宿，凭借巫尊者留下的首饰的指示（你确定那不是龙珠探测器的改良款吗?），多喜子与变成女生的女宿自愿前往卧底，却因为女宿的大打出手而彻底破坏了“他轻轻地来，又轻轻地走，挥一挥衣袖不带走一片云彩”的美好气氛。结果，在看惯了这群动不动就翘着小指哭要不就躲在

球里不出来的没用男人之后，一副老娘就是土霸王架势的牛宿反倒成了队伍里最阳刚彪悍的一个，而以一张抢劫犯的脸说出“女宿，我的使命就是追你天涯海角”（无限弱化后半句的“将你杀死”）的叶籍，却因为能够吸收七星士的能力而获得了大众一致的“太有才了”的赞誉……

在少女漫画界，《不思议游戏》所取得的成绩是有目共睹的，单行本累计销量突破1400万部的大人气，的确是同类作品里的翘楚。



1995年根据漫画本传“朱雀篇”和“青龙篇”改编的长篇TV动画，同样受到了包括原作FANS在内的观众的追捧。之后，作者渡濑悠宇进入了一段相当漫长的休整期，并最终于七年后重新连载了这个系列的新作《玄武开传》。由于《朱雀青龙篇》里的美朱和小唯二人是作为朱雀巫女和青龙巫女同时登场的，因此身为讲述整个系列源头的《玄武开传》，也将以玄武巫女为主线的同时，将白虎巫女的故事简略提点了出来。

2005年6月，《不思议游戏》系列的首款游戏《玄武开传 镜之巫女》在PS2平台上登陆。由于原作漫画为典型的少女向作品，游戏版的《玄武开传 镜之巫女》自然也是一款以女性玩家为主要对象的游戏。然而，这款游戏并非直接将漫画的剧情原样呈现出来，而是以外传的形式从侧面展示漫画的主线剧情，并由渡濑悠宇亲自重新撰写剧本，为的就是保证游戏能原汁原味地继承漫画的细腻风格。在游戏中，玩家扮演女主角小林麻理子，因为机缘巧合而与青梅竹马的望月匠一同被一面古镜吸入了四神天地书的世界。误被当做巫女的麻理子遭到了倶东国以紫炎为首的杀手的袭击，而望月匠竟然也失去了记忆，成了倶东国的一名杀手。在漫画原作的玄武巫女以及玄武七星士的帮助下，躲避追杀的麻理子为了回到原来的世界，而朝着玄武的圣地前进。

PS2版的《玄武开传 镜之巫女》发行一年后，PSP版顺理成章地来到了索尼主机用户的面前。虽然是一款标准的移植版炒冷饭作品，但PSP版还是追加了重新制作的过场动画和新的CG插画以表明诚意。游戏以全语音方式演出，担任配音的包括樱井孝宏、岩永哲哉、桧山修之、福山润、雪野五月等知名声优，单是声优阵容的豪华程度就相当让人兴奋。游戏类型为分支剧情的冒险游戏，将依照游戏中不同的“行动”与“会话”走向来影响与各角色之间的好感度，这里不仅表明麻理子可以随玩家的意愿与抱有好感的男性角色互动，其中也包括需要精确掌握按钮时机来鼓舞伴侣的战斗场面。随着不同追求对象与分支剧情，也将会产生多重的结局。就自由度来说，这款游戏在女性向恋爱冒险游戏中有着相对稳定的品质。

四神的传说直到今日也没有褪去过半点质朴的光芒。对于年轻人来说，四神也许早已沦为了“我左青龙，右白虎，老牛在腰间，龙头在胸口，人挡杀人佛挡杀佛”式的搞笑，不过，无论是走在南京城的玄武湖畔还是身在老北京的朱雀门（著子：貌似是个住宅楼盘？），都能切身体会到这一个从中土流传到东瀛的神秘传说，有着怎样不可思议的久远魔力。

几度风雨几度秋，我们所憧憬着的，正是一个个不曾被时间所敛去风采的美丽神话。



孙博	马上入手NDSL了，不要被JS骗了啊！
读者资料	男，18岁，北京丰台区东贴营西大院251院内27号，100075

ATLUS
名作宝山上的孤城

ATLUS

春节之前，一款NDS上的新作在毫无先兆的情况下令许多掌机玩家陷入了着迷的状态，这就是《世界树迷宫》。这款游戏拥有独特的世界观和玩法，玩过它的人很容易被那种看起来很传统，却能透射出十足“冒险”魅力的游戏系统所折服。《世界树迷宫》虽然是一款不折不扣的新作，但明眼人都能看出，它是由一群在制作传统型RPG游戏方面有着深厚经验的人开发出来的作品。

本期是“你不了解的游戏厂商”专题的第二辑。在这一辑里，我们将要介绍的就是创造了《世界树迷宫》的老牌游戏商——ATLUS。

一 被作品超越名声的厂商

作为一家游戏厂商，ATLUS在玩家心目中的地位有多高？这是个不太好回答的问题。老玩家们提起ATLUS，基本都会肯定它“游戏名厂”的地位，但如果被直接问到“心目中最著名的游戏厂商”，能首先想起ATLUS的人却不算太多。

翻翻历代主机游戏的游戏发售年表就可以发现，ATLUS是一家拥有大量名作品牌的公司。首先，在家用台式机领域，ATLUS拥有很多经典的传统系列，除了已经成为ATLUS代名词的《女神转生》系列之外，还拥有《梦幻骑士》《恶魔召唤师》《九龙妖魔学园记》等长年品牌，以及《公主的王冠》等广受好评的明星作品。此外，ATLUS还是著名的街机游戏经营者，自家开发的格斗游戏《豪血寺一族》曾经是街机厅里的话题之作，替开发公司CAVE发行的《怒首领蜂》也是传统射击游戏中的王牌系列。ATLUS自己也参与了街机厅经营事业，以东京为主要商圈展开了连锁游戏中心业务，“穆大陆”“GAME PANIC”等都是ATLUS旗下的店名。

另外，ATLUS一些“半路出家”的作品也受到了玩家们的喜爱，其中最有代表性的就是《BUSIN》(2001年11月15日，PS2)。《BUSIN》的全称是《BUSIN Wizardry Alternative》，是从著名传统RPG系列《巫术（Wizardry）》发展而来的作品。《巫术》是美国游戏公司Sir-Tech从1981年开始在Apple II 等游戏机种上发售的RPG游戏，独特而深邃的第一视角模式使这个系列在很多老PC游戏玩家留下了深刻的印象。这个系列延续了很长时间，直到Sir-Tech因为经营问题而关门。后来，《巫术》的版权签给了几家不同公司制作相关作品，当时身在ATLUS的著名游戏制作人冈田耕始先生看上了这个具有深厚积淀的游戏品牌，便主持开发了《BUSIN》。这款游戏发售后，成了RPG迷们喜爱的畅销之作，ATLUS还顺势推出了续作《BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO》（2003年11月13日，PS2）。本文开头提到的DS游戏《世界树迷宫》就借鉴了《BUSIN》的系统和风格，《BUSIN》中那些从长期积累中获得



↑ATLUS的游戏以制作精良著称，《梦幻骑士》系列就是其中的代表，名插画家的设定给游戏增色不少。

的经验造就了《世界树迷宫》的成功。

从经营历史上看，ATLUS是一家以传统家用游戏及业务用游戏为主要开发对象的游戏公司。不过，面对如今“游戏网络化”的大潮，ATLUS也在思考着运作方向的转变。2006年11月11日，ATLUS开始对由CAVE代为开发与发行的PC网络游戏《女神转生IMAGINE》进行β测试。

公司的大旗并不招摇，但旗下的每一部作品却都深深植根在玩家们的心里，这就是ATLUS的形象风格。

章节解说1 PRINT俱乐部

ATLUS是一家在街机领域拥有较大名声的游戏厂商。但实际上，这家公司在街机上的名声并不全都来自一般的商用游戏，一种特殊的游戏设备才是成就ATLUS业务游戏领域声誉的主要功臣。这种游戏设备就是“PRINT俱乐部”，简称“Prikura”，也就是当今追随时尚娱乐的年轻人们常常提起的“大头贴”。



↑“Prikura”曾经是新潮电子娱乐的典型代表。直到现在，很多年轻人还对它乐此不疲。

“Prikura”是由ATLUS和SEGA共同开发的一种营业用游戏设备，于1995年7月上市。这种设备的筐体上设有照相镜头，玩家投币之后，可以在镜头前拍下自己的容貌和姿态，再利用游戏内置的程序对照片进行各种简单合成。合成后的照片会打印在不干胶贴纸上让玩家带走，也就是说，玩家可以利用这种设备简便地设计自己的形象贴纸。“Prikura”前后共推出了三代，分别是“PRINT俱乐部”“PRINT俱乐部2”以及“超级PRINT俱乐部21”。游戏的基板是SEGA开发的“System C2”，这种业务基板是可以和SEGA的家用电视游戏机Mega Drive（MD）互换的。

“Prikura”推出之前，供人们照快照用的街头自动照相机已经问世一段时间了。不过，将这种设计用在电子游戏上，“Prikura”算是开创了一种先河。这种“贴纸照相机”的玩法非常多，玩家可以和机器内储存的名人形象一同拍照，也可以利用触摸屏在照片上签名及涂鸦，还可以用各种花边来装饰相片。“Prikura”在1997年前后获得了爆发性的人气，主要用户群是女学生以及年轻的社会女性。当时，很多女学生相互交换拍好的贴纸，把它们贴在随身携带的手册上，以表达相互间的友情，这种“大头贴手册”成了当时日本的主要流行语之一。

ATLUS利用“Prikura”创下了可观业绩之后，其它公司纷纷仿效，市场上出现了大量类似的机种。由于商品过于泛滥，“Prikura”的热潮在持续了两年以后渐渐消退。2002年前后，日立SOFT推出了街头摄影系列“剧的美写”，这种商品进行了技术上的大幅改进，可以拍摄高清晰全身相片。同时，日立SOFT的网络宣传与相关活动也做得很到位，使“大头贴”的热潮再度掀起。可与此同时，ATLUS的“超级PRINT俱乐部21”却出现了积压的现象。也就是说，在照相类业务游戏设备的第二次竞争中，ATLUS被别人抢了先。

特有的游戏理念和独特的用户视点使“Prikura”在游戏史上留下了清晰的足迹。现在业界中一般认为SEGA当红街机游戏《时尚魔女拉芙&贝莉》的理念就是源自“Prikura”。《时尚魔女》的NDS版游戏《时尚魔女拉芙&贝莉DS Collection》已经于2006年11月22日发售，“Prikura”的游戏风格，正在以新的形式演绎着。

二 充满起伏的事业历程

ATLUS是一家有着较长历史的游戏厂商，见证了游戏界几代主机的变迁，身经的风雨也比年轻公司们多上许多。ATLUS“打造游戏名作”的事业过程中有过一帆风顺的时期，也面临过经营不顺的困境。在复杂的商业合作与竞争过程中，ATLUS创造了属于自己的历史沿革。

ATLUS公司成立于1986年4月，当时的董事长是原野直也。从开业之初，ATLUS的主要业务就



↑《真·女神转生》是ATLUS的支柱级作品，系列的传奇演绎造就了ATLUS的品牌基础。

确定为“开发电子游戏类商品”。1986年正是任天堂公司的FC在家用游戏市场“一家独大”的时候，电子游戏业的开发处于一个稳定的上升期，进入游戏市场的新生力量很多，ATLUS就是其中的代表公司之一。1987年9月，在经历了初期的运营及开发的磨合之后，ATLUS推出了《数码恶魔物语·女神转生》（1987年9月11日，FC），并由NAMCO公司代为发行，这部作品正是ATLUS招牌系列《女神转生》的开端。两年之后，ATLUS又推出了《PUZZLE BOY》（1989年11月24日,GB），这款造型可爱的PUZ游戏是ATLUS自主发行的第一款游戏,同时也是它为掌机开发的第一款游戏。1992年，《真·女神转生》（1992年10月30日，SFC）发售，这是ATLUS的第一部SFC游戏，同时也标志着《女神转生》开始正式步入系列化。



↑在游戏世代的发展中，ATLUS也在寻求多方合作，《真·女神转生NINE》就是为微软的Xbox开发的游戏。

1995年7月，上面提到的“PRINT俱乐部”推出，开始进行实际运营。也正是在1994到1995年前后，已经有了比较充足的游戏制作经验的ATLUS率先步入了新世代主机的阵营。1995年，《真·女神转生 恶魔召唤师》（1995年12月25日，SS）问世，这是ATLUS为新一代家用主机开发的第一款游戏。一年之后，《女神转生》系列的第一款PS游戏《女神异闻录》（1996年9月20日）发售，ATLUS的多平台游戏开发风格在这时候基本确立下来,事业也进入了一个比较稳定的时期。1997年10月，ATLUS的股票在日本证券交易所成功上市。

2000年前后，游戏业界的原始制作格局发生了很大的改变，第三方游戏厂商的地位逐渐提高,厂商之间的竞争也日趋激烈。由于在经营上遇到了很多问题,ATLUS开始在业务上寻求合作。ATLUS的第一个合作伙伴是角川书店，双方在2000年8月确立了业务与资本提携的关系，这种关系一直持续到PS2时代。就在《真·女神转生Ⅲ-NOCTURNE》（2003年2月20日，PS2）发售后不久，ATLUS和角川的业务合作解除，转投TAKARA（现TAKARA-TOMMY）麾下，成了TAKARA的联结子公司，并吸收了TAKARA原来的游戏事业部。随后，ATLUS开始寻求在新领域的发展。2004年9月，ATLUS收购了美国手机软件开发公司BBMF约10%的股权，通过BBMF的制作技术把《女神转生》系列搬上了手机平台。2005年2月，“ATLUS移动”正式设立，手机游戏运营作为ATLUS的长期事业被确定下来。

可是在随后的2006年，TAKARA向ATLUS提出了“希望将精力集中在玩具事业上”的想法，要求从ATLUS撤资。于是，ATLUS被迫开始寻求“新东家”。希望将自家游戏品牌向动画等领域进行横向拓展的ATLUS找到了TAKARA的上级公司Index Holdings，希望利用Index Holdings旗下的多媒体制作力量求得广泛发展。经过协商，ATLUS和Index Holdings于2006年10月30日发布消息，Index Holdings以公开收购的方式从TAKARA手中接收了ATLUS，使ATLUS变成了Index Holdings直属的子公司。

纵观ATLUS的发展历史，这家公司虽然拥有强大的游戏开发力量与经典的游戏品牌，但在市场经营方面却不能算是成功。在如今已经成为游戏制作定式的跨领域经营及周边产品战略上，ATLUS明显比其它游戏厂商逊色一些。优秀的游戏作品常常“孤军作战”，缺乏动漫及玩具周边的必要支持，这造成了ATLUS游戏“口碑好，但大众认知度不高”的尴尬局面。同时，这种状况也是ATLUS在经营上几经辗转,不断寻找“雇主”的主要原因之一。

章节解说2 Index Holdings

ATLUS目前的东家Index Holdings是日本一家赫赫有名的纯持股公司，主要事业是通过公司收购和第三者增资来扩张自身的资产。Index Holdings的主要经营方向是面向电脑网络和手机平台进行各种项目的开发，旗下的子公司同时囊括了动画、游戏、杂志、书籍和电视节目等多种



↑Index Holdings会长落合正美（右）在下属企业的产品说明会上。老到的商业经营是这家公司的特点。

多样的制作力量。

Index Holdings设立于1995年，注册资金高达360亿日元，实力非常雄厚。1997年10月，这家当时名为“Index”的公司开始向移动通信事业方向发展。2001年3月，Index的股票上市。在之后的三四年间，它陆续收购了Mad House、Holon、Net Index等比较有实力的公司，还参与了电视播放业的运营。2005年4月，Index收购了原本由KONAMI公司持有的TAKARA股票，将TAKARA收入名下。2005年9月，Index参与了TAKARA和TOMMY的经营整合计划，并专门为合并后的公司设立了子公司“T2i Intertainment”，方向是经营手机游戏。同年，Index还从NAMCO手中收购了电影制作公司“日活”。2006年4月，Index又收购了Interchannel手中的音乐事业子公司，更名为Index Music，这家公司从此成为Index集团旗下音乐影像事业的核心企业。6月，Index本社正式更名为Index Holdings，将原本由自身经营的事业全部委托给子公司，自己变成了纯粹的持股公司。在随后的10月，Index Holdings收购了ATLUS，使自己旗下的游戏事业得到了进一步加强。

作为一家大集团公司，Index Holdings受到了广泛关注，其强势的收购政策在日本经济界引起了很大争议。Index Holdings会长落合正美曾经公开表示“不会进行大规模收购”，但公司后来的实际做法却与此相反，这招来了很多非难的声音。特别是2006年10月末，Index Holdings公然宣称要收购日本最大黑社会暴力团体“山口组”下属某组长经营的公司，引起各界一片哗然。迫于各方压力，这项收购最终没能实现，相关责任社长还受到了降职的处分。

整体来看，Index Holdings虽然存在这样那样的问题，但由于它没有老牌IT企业存在的派阀气质，不主张使用强迫手段进行资本提携，因此在日本现存媒体中有着比较高的声望。对于旗下的游戏事业，Index Holdings作为出资方，也起着相当重要的支撑作用。

三《女神转生》的由来

不知有多少人知道，如今已经成为ATLUS代名词的《女神转生》，最初其实是一部小说的副标题。1986年，日本德间书店的“Animage文库”发行了西谷史的传奇SF小说《数码恶魔物语(Digital Devil Story)》，这部小说共分为三卷，第一卷的副标题是“女神转生”，第二卷的副标题是“魔都的战士”，第三卷的副标题是“转生的终焉”。ATLUS于1987年发售的《数码恶魔物语·女神转生》正是借鉴自这部小说的第一卷。这款游戏是和根据小说原作改编的OVA（Original Visual Animation，原创数码动画）在一起捆绑销售的，这是当时非常流行的“媒体混合”商法。不过，虽然这款游戏使用了小说的题目，内容却和小说原作没有太大的关联，仅仅使用了原作中的一部分设定，其它内容完全是重新创作的。

在FC游戏《数码恶魔物语·女神转生》中，玩家扮演拥有恶魔召唤能力的高中生中岛朱实，在由6个区域构成的“飞鸟大魔宫”中进行探索，击败支配各个区域的魔王，以救出被囚禁在魔宫秘室中的女神伊耶那美，打倒大魔王路西法为最终目的。在那个时候，RPG游戏领域中比较知名的作品有《巫术（Wizardry）》和《勇者斗恶龙（Dragon Quest）》等，大都以中世纪风格的幻想世界为题材，本作这种“身着校服的学生在大迷宫中探险”的主题给人以耳目一新的感觉。而且，这款主观视点、3D迷宫形式的游戏在系统上拥有很多崭新的设计，通过交涉使敌人成为同伴的“仲魔系统”以及将仲魔组合强化的“恶魔合体系统”具有很强的游戏性，在当时的玩家群体中引发了“发烧”级的热潮。而且，这部作品中的敌人形象显示具有简单的动画效果，这在当时的游戏中是非常罕见的。著名插画家北爪宏幸还特意为这款游戏绘制了包装的封面图。

开发《数码恶魔物语·女神转生》时，ATLUS刚刚出道，还没有成熟的市场运营体制，这款作品是由NAMCO代为发行的。而且，实际发售的商品中只标明了发行商NAMCO的名字，包装和游戏中都没有提到开发商ATLUS，因此，当时很多人都以为这款游戏是NAMCO自行开发的。几年后，ATLUS又推出了续作《数码恶魔物语·女神转生Ⅱ》（1990年4月6日，FC）。后来，ATLUS收回了游戏发行权，并且决定将《女神转生》系列化，就在此时，后续作品的大标题改成了《真·女神转生》。《真·女神转生》系列后来的设定及内容都是原创的，和《数码恶魔物语》的小说彻底脱离了关系。不过，《真·女神转生》的风格、世界观与系统在很大程度上继承了《数码恶魔物语·女神转生》。可以说，这款FC游戏是奠定了ATLUS看家游戏品牌的基础。

《数码恶魔物语·女神转生》是《女神转生》系列的原点。ATLUS后来发行在各机种，也包括掌机上的《女神转生》系列作品，都是在这部作品的尝试之下逐渐延伸开去的。

章节解说3 金子一马

著名游戏制作人兼插画家金子一马先生是ATLUS旗下游戏制作力量的代表人物，《女神转生》系列独特的世界观能得到充分表达，和他在



↑金子一马（中）在画集的签名销售会上和远道而来的购买者握手，他的画在全世界都很有名气。

游戏原画中注入的“灵魂”是分不开的。

金子一马（Kaneko Kazuma）于1964年9月20日出生于东京下町一个经营寿司店的家庭。年轻时的金子一马很喜欢漫画和摇滚乐，幻想能当一个四处冒险的“财宝猎人”。上学时，他出于兴趣而学习了绘画技术，毕业之后当了一名动画制作者。1988年，金子进入了ATLUS，开始进行游戏人物与恶魔形象的设定工作。他参加的第一部作品是《数码恶魔物语·女神转生Ⅱ》，画作的独特表现力很快获得了各方的关注。他画中的形象充满了无机质的凝重感，加上浓重的色彩，表现出一种“末世”的幻想风格，特别是其中的恶魔形象，能够使人产生很多联想，具有深厚的艺术底蕴。

金子早期绘画时使用的上色工具是彩色签字笔，这是他作品色彩风格独特的主要原因。从1994年开始，他开始使用电脑CG作画。金子的原画设定对游戏表现起着至关重要的作用，因此他除了一般的作画之外，也参与企划阶段的世界观设定等工作，《女神转生》系列中很多作品的背景与系统都参考了金子的个人意见。后来的《真·女神转生》《女神异闻录》《恶魔召唤师》等作品中，大部分都是由金子一马担纲设定工作的。由于笔下的恶魔形象给人留下了非常深刻的印象，金子获得了“恶魔画师”的别称，甚至被一些拥护者称作“金子一魔”。

由于风格的关系，金子一马参与开发的作品以家用台式机游戏为主，《女神转生》系列的掌机作品并不是由他来担任设定的。不过，由于金子参与制作的游戏内容广泛，我们依然可以在一些掌机游戏中看到他的画作。例如前段时间发售的《三国志大战DS》中，我们就可以看到金子一马应邀特别绘制的武将卡“淳于琼”。

从2004年开始，日本新纪元出版公司分10卷出版了集金子一马画作于大成的画册《金子一马画集》。这位因游戏而知名的著名插画家，还将活跃在ATLUS今后众多游戏的制作过程中。

四 兼顾掌机的事业步伐

从上面的介绍中可以看出，ATLUS是一家参与掌机游戏制作较早的公司。从GB的《PUZZLE BOY》开始，ATLUS就已经在逐步积累掌机游戏的制作经验。

ATLUS的著名作品复刻掌机上的不在少数，《女神转生》系列最经典作品《真·女神转生》和《真·女神转生Ⅱ》的GBA移植版先后于2003年3月28日和2003年9月26日发售，著名SS游戏《公主的王冠》的PSP移植版也于2005年9月22日发售。

此外，ATLUS在掌机上的原创作品也非常丰富，各种流行掌机上都少不了ATLUS的游戏作品。我们将在下页为大家集中介绍一下其中几款有代表性的游戏。

在2006年下半年确立了新经营体制的ATLUS目前正走向一个新的阶段。目前，我们已经看到了《世界树迷宫》这样的优秀作品，相信在接下来的年份中，这家老牌游戏名厂还将继续推出更多的名作。



←《公主的王冠》等名作如今已经能在新锐掌机上玩到了。ATLUS向掌机进军的步伐还在加快。

ATLUS公司档案

公司名称	ATLUS CO.,LTD.
公司名称缩写	ATLUS
公司种类	股份有限公司
社址所在地	日本东京都新宿区神乐坂4-8 神乐坂广场大厦
设立日	1986年4月7日
主要业务	游戏制品的制作与发行
董事长	猪狩茂
资本金	84亿5000万日元
主要分公司	ATLUS U.S.A.,INC
隶属总公司	Index Holdings

ATLUS主要掌机游戏简介

和家用机一样，ATLUS的掌机游戏也是名作辈出，独具匠心的创意和精良的制作使ATLUS的掌机游戏获得了与家用机游戏相同的声誉。将自己原本拥有的制作经验与技术转化到崭新的游戏思路中去，这是ATLUS制作人们最擅长的事。同时，这也是ATLUS的掌机新作总能一炮打响的主要原因。

超执刀Caduceus

机种：NDS　发售日：2005年6月16日
价格：5040日元　游戏类型：ACT

ATLUS为NDS开发的第一款原创作品，发售于2005年6月，算是NDS发售之后第一批原创作品中的名作。在游戏中，玩家扮演一位天才外科医师月森孝介，同助手一起为拯救被怪病"Guilth"侵蚀的患者而攻克各种医疗难关。游戏有非常完整的剧情，乍看起来像AVG游戏，但到了"手术模式"后，玩家要使用触笔在触摸屏显示的"手术台"上为病人做外科手术，快速而准确地选择各种器材进行精密操作，是不折不扣的"硬派动作"游戏。这款作品的游戏难度颇高，但因为具有新颖的游戏方式和出色的模拟表现，上市以后获得了连ATLUS自己都没有预想到的好评。由于这款游戏没有进行再版，原版卡带在日本已经成了市面上的稀有货品。



奇迹！PANZO 七星的宇宙海盗

机种：GBA　发售日：2005年11月3日
价格：1500日元　游戏类型：ACT

这款游戏在ATLUS的掌机游戏中是名声比较小的，可能很多玩家都没有提说过它。实际上，这款卡通风格的游戏改编自电子漫画《奇迹！PANZO》。这部漫画最早是面向小学低年级学生的，但由于作品中角色形象鲜明，台词生动有趣，创造出了很高的故事性，因此在各个年龄层的读者中都获得了很高评价。这款GBA游戏以原作为蓝本，玩家扮演原作中的主人公——冒失的熊猫警察PANZO，在作为冒险舞台的7颗行星上进行探索，击败各种罪恶。游戏的基本模式是横版过关型动作游戏，但经常会利用屏幕的进深进行立体表现，使原作的卡通风格得到了很好的再现。另外，在行星之间进行的移动是以立体射击方式进行的，算是一款要素很丰富的休闲游戏。



滑雪小子PARTY

机种：NDS　发售日：2005年11月24日
价格：5040日元　游戏类型：SPG

《滑雪小子》是ATLUS于1997年12月12日在任天堂的家用游戏主机Nintendo64（N64）上发售的一款滑雪类SPG。玩家要操作个性十足的年轻滑雪选手们挑战各种滑雪赛道，并且在图中作出各种花样技巧。这款游戏在N64玩家之间的口碑不错，被日本游戏媒体评价为"N64上隐藏的名作"。这款游戏后来曾经在PS等机种上推出过续作，而本作是它搬上掌机之后的第一部作品。比起当年的N64版，NDS版的画面得到了进化，游戏中的语音也非常丰富，具有较强的临场感。同时，这款游戏支持4人同时联机对战，联机时的乐趣非常显著。不过，这款游戏的难度比较高，过场剧情也略显单薄，玩家在单机模式时容易感到乏味。



世界树迷宫

机种：NDS　发售日：2007年1月18日
价格：5229日元　游戏类型：RPG

ATLUS的最新掌机力作，2007年年初NDS最值得关注的RPG作品之一。这款作品的系统非常"古典"，游戏方式基本沿袭自《巫术》系列，熟悉RPG的玩家会对这种主视点的迷宫探索感到非常亲切。本作的制作者声称"想让现代的自己站在《巫术》刚刚发售时的角度进行一下尝试"。本作最大的特征就是玩家可以用触笔在坐标纸一样的图面上自行绘制迷宫地图。这款游戏是很适合长期游玩的作品，自由度非常高，细节也设定得非常亲切，可爱的角色，便捷的操作性和丰富的要素使本作在玩家中获得了非常高的评价，很多玩家在本作中体验到了很久没有体验过的"沉浸于游戏"的感觉。不过，没有联机模式是这款游戏略微有些可惜的地方。



何俊成　有掌机真是太幸福了！！
读者资料　男，16岁，宁德十中初二5班，352100



从盼过年到怕过年

这年过得那叫一个"累"！也不知道各位的年过得都如何，虽然如今这春节的喜庆味已经越来越淡，但相信各位学生读者依然还是比较HAPPY的。不仅不用上课，又有各种好吃的和压岁钱。如果父母开通的还能爽上大半月的游戏。小枫在小时候跟大家应该都差不多，也是盼着过年时的那种喜悦和新鲜。但如今，却已经远不是那么回事。尤其是今年，年是过了，但是回味起来却尽是辛苦和疲惫。钱是没少花，但罪也没少受，尤其是赶上春运的火车票紧张，来回这火车坐得虽然是"有惊无险"，但也活脱地被折腾一把。长大以后，操心的事多了，才发现大人们的不容易。各位还在享受父母长辈们带给自己的庇护和关护的同时，也该多想想他们的辛苦了……

善意的提醒：多多运动、健康最高

年前的时候小枫去检查了下身体，结果发现目前自己的身体情况实在不怎么乐观。尤其是大学毕业以后，运动量剧减，又缺乏合理的膳食。才一年的时间身体就发生了不小的变化。虽然外表看不太出来，但体检的单子却很是说明问题。现在回想起来，学生时代的体育锻炼实在太重要了！各位还在上学的读者们，一定要多多做户外运动，尤其是体育课千万不能无视。人如果每天不消耗一定量的热量，是对身体没有好处的。长时间积累，甚至还会引发各种疾病。各位如果还把小枫当作是朋友的话，就一定要按我说得去做。多运动，少摄取高热量食品。有了健康的身体，未来的生活才能更美好。游戏固然重要，但当有一天你连游戏机（手柄）都抬不起来的时候，那还有什么用啊……

著子，见参。

看过前面的"PG总动员"后，诸位可能已经知道，完成这期杂志的制作后，月莺同学就要离开我们的《掌机迷》编辑部，踏上崭新的"修行"之路了。小莺是个总能使身边的人感到快乐的女孩，更是个出色的编辑，编辑部的每个人都对她的离开感到无比遗憾。在依依惜别的同时，大家全都衷心祝愿她能在新的人生旅程中享受到更多的快乐。

当然，在这新春的时节里，话题并不能总是这样伤感的。告别了小莺，作为"预备战力"补充到《掌机迷》阵营之中的，就是在下著子了。其实，著子在《掌机迷》里也不算是个新面孔，最近几期的"口袋迷CLUB"栏目中，已经有了著子的几行批文。只是这一回，著子算是正式加入了《掌机迷》的编辑行列，下期的"PG总动员"栏目中就会有在下的手札出现——想起要接替小莺那活力四射的版面，在下现在就已经开始为如何编排文字而头疼了。

总之，著子这次借PG BAR一块宝地，算是先和读者大人们打个招呼，就当给诸位请安了。在2007年的《掌机迷》中，著子还请大家多多关照啦。



粟卿波	用英语软件，玩英语游戏，听英文歌，看英文电影，患NDSL英文控吧！
读者资料	男，19岁，武警广西桂林市支队荔浦县中队二班，546600

姓名：丁伊（伊拉克的“伊”……虽然是文字阐述）
呢称：PP、苍零蝶、苍零蝶、PP、PP、等等……
（谁是等等？答：前面重复的那2个ID）
年龄：19岁
爱好：游戏（TV/掌机/不含网游）、看恶搞的东东、网络购物、EZ2dancer
性格：别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿
职业：“大盗贼”
最喜欢的游戏类型：AVG
最不擅长的游戏类型：S·RPG



枫：那我叫你PP呢，还是苍零蝶好呢？
PP：叫我苍零PP蝶好了，不过这样太长，你就叫我PP苍零蝶好了！
枫：有区别吗……还是干脆叫你PP好了！（PP=漂漂？）这个昵称有什么来历吗？
PP：来历是什么？好吃吗？
枫：听说某人最喜欢吃了……
PP：点点点点点点
枫：直接打个省略号多简单。
PP：那好，我打……



买彩票都中奖啦！买PG却还没中过！（虽然只中了5块钱……）（浙江桐卢 李翀）
——稍安勿燥，极速成仙！

小枫辛苦了！不过……累死拉倒！（常州 陈泽）
——真的累倒了，就没人做PG BAR啦！那你们还挤兑谁啊？

岚枫！你的文采真好，如果我是女的，我真想嫁给你。可惜我不是，你可没福气了！！（广西柳州 潘海铭）
——就算小枫有那福气，某人也不干啊是不是？

告别了PG快一年了，感觉有些怀念。在这一年的时间里，我就像一个失去家的孩子，而今天我终于回来了。你们能原谅一个离“家”叛逃的孩子吗？“阿门”！（江苏通州 刘广亮）
——欢迎回家！一家人干嘛要说两家话？

关于在71期小枫暴出“玉臂”后，广大读者的反应……（跟我之前想要的结果真是大相径庭-_-）
◇枫枫：胖了就胖了嘛！肉肉的，打游戏累了就可以当个枕头……（广东韶关 刘杰）
◇愿PG BAR在新的一年中“增肥”，当然不包括小枫，否则下次他还要再拍一张腿的照片登出来……（上海 沈顺顺）
◇小枫，你的皮肤保养得很好噢！（广东绍兴 孔俊杰）
◇别老把你的“肘子”乱放，要放就放锅里！！（上海 田地）

PP：怎么能放在锅里呢？烤架烧得才好吃！其实肥点也没什么嘛！你们看肥猪肉也很畅销啊！做香肠、回锅肉哪盘不需要？小枫，我悄悄告诉你，其实他们比你还胖！maybe……
枫：我的形象啊……



本期闲聊町包打听

大家见到自己喜欢的掌机、卡带或配件时，但又不能买，那会有什么反应或心情呢？（广东深圳 李骏）

枫子留言：现在大家对闲聊町包打听的参与还不够积极，这也是参与PG BAR栏目的一个方式哦，还请大家多多写下自己的经历跟其他人分享！

←新买的PSP啊……赶紧拿出来炫耀一下。

刘涛	天下掌机是一家，人人爱惜它！
读者资料	男，17岁，四川省绵阳市外国语学校高2008级4班，621000

评岚枫

石志鹏大仙二十一世纪七年元月一十四日

夫岚枫者，……（地区、省、市）人氏。其人气宇不凡，面若冠玉，发如蓝靛，虎肩猿臂，彪腹狼腰。是人现任《PG》一编辑。空有其美貌，工作不谨慎，虽身居要职，难起领袖表率之作用。有如此之缺点，人气仍是雪、风、武、剑、凌等不如。其为人不知谦让，自以为与众读者甚交，自命不凡，妄欲夺《PG》领主之位，无视武、剑，长不尊大月，幼不怜小月，上不敬雪人、风林。妒凌之美貌，又自命貌美甚于潘安，故常顾主右问曰：「我孰与北窗娇凌美？」时人多鄙之，由于碍之于颜面，皆以美于凌。枫者不自知，更日益骄横跋扈，视编辑部众人为莫芥，因此众人皆恨之。

枫幼时好玩，其家院落之东南角落，有一小大竹，高三丈有余。相者云：「此家必出一弁（枫语：这字念「变」，我也是查了字典后才知道的……）泰者。」枫少时，与乡中小儿戏于树下，曰：「我为游戏王，当坐此竹椅！」此乃戏言耳，天帝闻之，遣吴刚之子于夜劈此竹，弃之于村头河中，枫自此不尊天地，不交左右之人。

及长，枫好游猎、喜歌舞，有权谋、多机变。枫有叔父，见枫游荡无度，尝怒之，言于其父。父责枫。枫忽生一计，见叔父到，诈倒于地，作中风之状。叔父惊告其父，父急视之。枫故无恙，父曰：「叔言汝中风，今已愈乎？」枫曰：「儿自来无病，因失爱于叔父，故见周耳。」父信其言，后叔父但言枫过，父并不听。

今枫已二十又四，与其妻情甚密。枫待其妻者，唯命是从。枫尝散言于外，曰：「吾妻固无错。纵使千万之过，亦吾之眼拙，乃枫之过也。」是人闻之，皆以枫为良夫。

量枫之勇夫耳！脸皮之厚甚于城敦之围墙，并无丝毫弱点于外。但其人甚爱其妻，无与伦比，胜魏骠骑将曹洪之女婿荀粲十倍。故子曰：「表无短处者，并短于内。」汝耳问吾何子，夫石子，本大仙是也。

枫子留言：看这篇文言文还真是颇累，不过不得不佩服一下石大仙的古文造诣。虽然小枫从学生时代起就对文言文有不小的兴趣，但也不过是浅尝辄止。现在基本也都“就饭”忘光了。跟石大仙比起来实在是小巫见大巫。

此小文文笔流畅，虽然对于年纪颇小的读者来说理解起来会有些困难，但实际上内容却相当精彩而又风趣。建议大家都能够耐心地看看，至少还能提高些自己的文言文水平。老祖宗给我们留下那么多宝贵的东西，一定要好好珍惜哦。



江苏无锡 杨熹

亲爱、可爱、敬爱、宠爱、人见人爱、男不坏女不爱的时尚有魅力、帅气无法挡的衰死没老保的小枫哥你好：（枫语：念这句话的时候差点把我给憋死……）

上次说到我是个“袋迷”，但我最近才发现自己成了你的“粪屎”（Fans）。但自从你的身材有所改变后，我发现我越来越想看你的玉照片了（绝不是讽刺）。

枫哥，如果有人还逼你减肥的话我一定替你出头，我愿为你上假山、下浴池也在所不惜（感动吧）。如果他们真的欺负你，我就拿把射水枪和他们拼了！最后我真诚送上《老婆老婆我爱你 老公老公我爱你》之杨熹改歌：

小枫小枫我恨你，
整天淘气又调皮。
只给别人ND（SP），
干嘛不给我呢（ni）。
小枫小枫我爱你，
长得帅气有魅力。
你有一大堆P迷，
他们也都爱你。

张步	没有游戏的生活是枯燥的。
读者资料	男，25岁，天津市南开区西湖道花港里5号楼3门101

涂鸦天堂

大刀抢AK



——广东广州 冯健

←刀上竟然还有血迹，而且还有断口。看来地上躺着的那位某编已经凶多吉少了……诂说回来，他会是谁呢？

忙着写回函，要让我中奖啊！！



——广东韶关 陈轩

←小声地问句：陈读者每期买多少本PG啊？怎么有那么多张回函卡？！

正太哦！

——广东中山 何祖敬



←连着上了好几期的萌图了，该换换口味了，正太参上！

中奖全过程

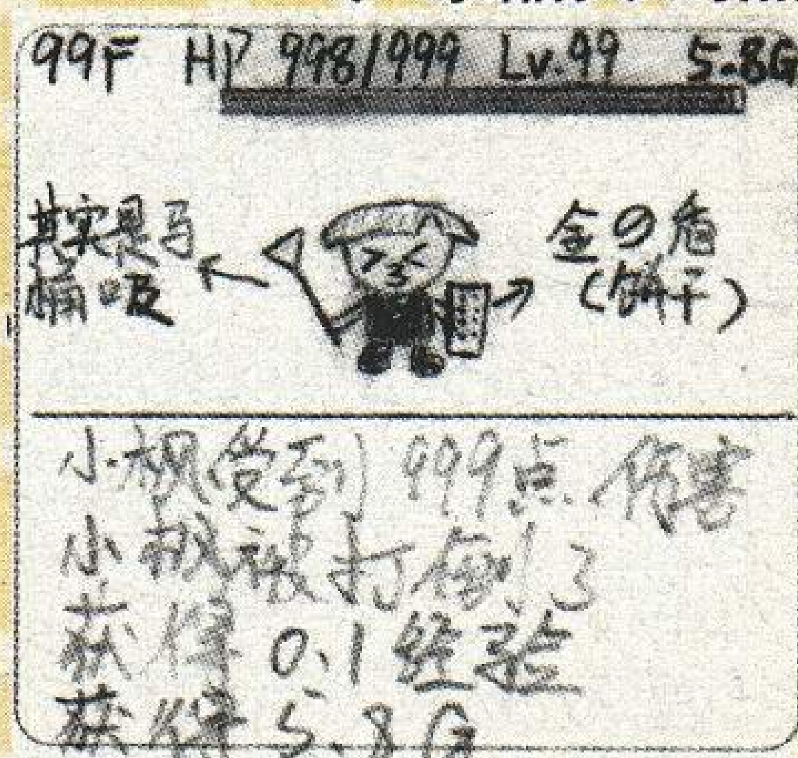


——江西崇义 孙鹏标

↑中了NDSL为什么要把PSP扔掉呢？奇怪……

勇者斗岚枫？！

——广东韶关 刘杰



←不是吧？！打倒我就获得了5.8G这点钱啊？！

某枫和PP的无厘头对谈

枫：貌似某人以前是短头发呢。

PP：一直以来都是长发形态的女人，貌似叫贞子！是个明星呢！

枫：怎么突然想留长头发了？那样玩起掌机来不是很碍事吗？以前我也不太了解，直到交到女朋友以后才知道，原来女孩子留长头发其实是件相当麻烦的一件事情呢。

PP：头发是可以扎起来滴！不过为了头发健康，我从不做烫染，真的是很花费时间和金钱。呵呵，我想看看自己长发的样子了。理由很简明吧！

枫：……这理由的确很有说服力呢，不过现在的造型还显得成熟一些。之前猫女的造型虽然也不错吧。男生玩家间经常会讨论的一个问题就是“为什么女生，尤其是PP的女生（没说你，别臭美）很少有玩游戏的？”其实理由很简单，女生花在打扮上的时间和精力是男生所无法想象的。想像宅男一样的整天只知道玩又保持一定的形象的确有些困难……

PP：我恰恰是个很随意的女生，总给人大大咧咧的感觉。很多时候别人觉得我是幼稚的，其实喜欢御姐的感觉哩！说到打扮，我连洗面奶都不用的。可能就是爱买衣服吧！嘿嘿！自己其实有制服情结，现在还留有一套如图所示的YY！是南野秀君做的哟！无视我的头发的话，应该可以看出是谁的制服吧！



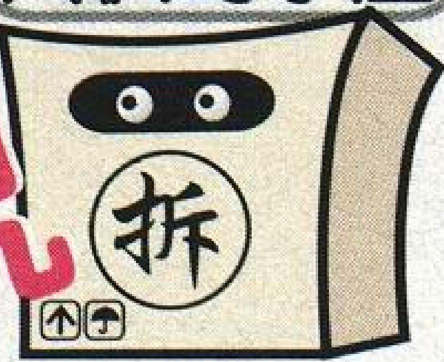
←PP这件制服就是《零》中女主角深红所穿的那件，还原度相当不错哦！毕竟PP也是美女的说。



←这个猫女的照片已经是PP很久以前的造型了。其实这张算是比较正常的了，PP还有许多恶搞到不行的KUSO图，为了不让大家看后产生不良反应，小枫就不放上来了。



魏巍	真不知道玩自己做的游戏会是什么感觉呢？
读者资料	男，25岁，河北省保定市百花东路市第一医院，071000



犄角旮旯

已经连续都好几期没有"犄角旮旯"了，并不是小枫不想做，而是实在没有什么太好素材。这次正好赶上了"情人节"和"春节"两大节日，中间发生了一些有趣的事情，正好拿出来跟大家分享一下。

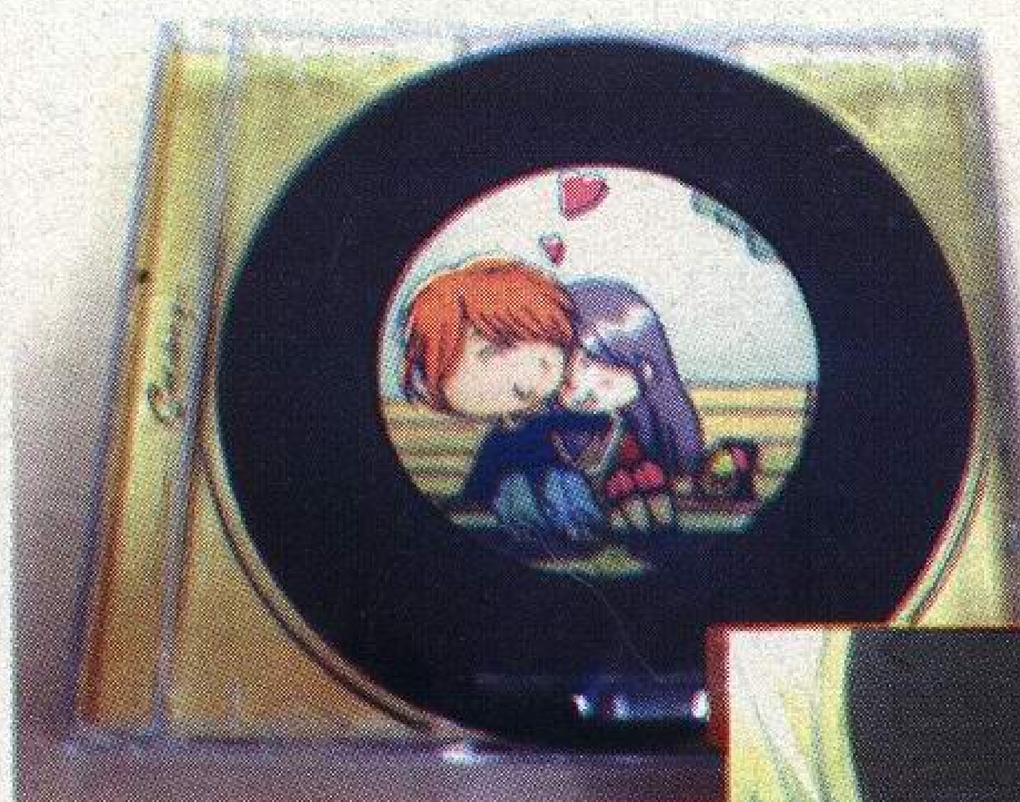
情人节的巧合

"情人节"那天刚好我休息，早早地就赶到前一天跟女友商量好的碰头地点——我们第一次约会时去的一个KFC。虽然已经发誓不再吃这种"垃圾食品"了。但毕竟是值得纪念的地方，所以还是决定少吃一点意思一下。

约会过程实在说不上顺利，晚上6点正好赶上北京上下班的高峰期，再加上今天日子特殊，马路上堵车堵得已经是"一塌糊涂"。正巧女友的手机没电了，无法联系的小枫只好在KFC门前干等。就在这时我旁边出现了一个身穿白色羽绒服的女生，相貌甚好。看那样子似乎也是在等人，她犹豫了一下突然开口跟我说："麻烦您能借我下手机吗？"我当时就是一怔，心想：这难道就是传说中的搭讪……"不好意思，我的手机没电了，我在等人现在联系不到他……"我当时听到这里差点笑出来，因为我的女友今天也穿的白色羽绒服，同样是手机没电，同样是……

一阵寒暄之后，那个女生的男友跑了过来，连声喊着道歉，手上则是一束漂亮的玫瑰花。女生十分满足地挽着男友的胳膊一起离开了KFC的门前，临走时还不忘了对我说了声："谢谢！"我冲她微笑地点点头。突然想起在漫画《H2》中古贺春华说过的一句话："等待其实也是约会的一部分。"就在这时，我的眼前终于出现了一个熟悉的身影……





←她说是我一直想要的《偶像大师》的原声CD，结果拆开包装一看竟然是一个手工巧克力做成的CD？！这个礼物实在是让人十分地惊喜。



→巧克力做成的"CD"表现上还有"LOVE"的字符，中间的那个圆形的图图其实也是可以吃的哦！

←女友神秘地拿出了一个纸包包，说是情人节送给我的礼物。小心翼翼地打开看发现里面是一个CD盒？！

最期的结束语

枫：不知道这样形式的PG BAR大家是否喜欢呢？因为还没有收到读者大人们的回复，小枫也不是很清楚呢。不管怎样还是希望大家能够把自己的意见写在回函卡上寄给编辑部，让小枫知道你们的想法。下面是PP跟大家道别了！

PP：最近恶补逆转裁判，在王泥喜法介登场之前，我要终结前三作。本期栏目即将PG OVER，大家请挥舞手中的PSP砖头砸向我和小枫，一起唱：NONONONONO！3Q！你们唱得很好！88！

枫：真是邪恶啊……女生帮赠送烧录卡的活动依然继续，希望女生玩家们能够踊跃报名。按照惯例在这里再次放出下期女生帮的MM人选。只不过，这次可有些神秘哦……



谢振声	祝大家能在新的一年里入手理想的掌机。
读者资料	男，17岁，广东省高要市第一中学，526100



《少年阴阳师》是我一直在看的动画哟，你很有画符的才能，笑。 **广东广州 陈晓健**



这张画稿压箱底都有半年了，整理画稿的时候才发现的…… **福建福安 林山**

浙江舟山 虞佳凤



基德的线条还真硬啊，看领带和手套，人物画得还不错啦，但是背后的鸽子还不够好，勉强No.1。

感觉美式风格很浓的画稿，作者是不是很喜欢《合金弹头》呢？ **河北张家口 武冽狼**



江苏苏州 罗婷



恕在下眼拙，没看出画的是什么，上次寄来一大批稿子之后就不见再有投稿了，真可惜啊。

第一次在北京过春节，虽然没什么见闻，不过还是觉得印象深刻啊，至于某枫又随他老婆大人去湖南受冻了，发短信拜年还不忘附上一句“长沙真冷啊”，这不是纯属活该么。

俞珊	我选择，我喜欢，《PG》。
读者资料	女，18岁，武汉市桥口区第17中学高三（10）班，430034









枫宇博客

现在是看到了好多的NDS游戏，真的是好有趣呀！特别是马车，多人玩的话一定爽！

里：可惜现在就2人。

表：《应援团》这个游戏真是好游戏呀！真的很好！

里：我触摸屏的膜是玩到漏了，触摸笔的头也是报废了……真是个“好”游戏。

表：《任天狗》是个骗MM的好游戏呀，过去对游戏没感觉的MM也想买台玩了。

里：越来越佩服老任了，我要是有对漫画不感兴趣的人，看了我的漫画后，就喜欢漫画的能力就好了。

林枫	打游戏，放松就好，不要迷恋。
读者资料	男，26岁，辽宁大连普兰店市皮口镇皮口边防派出所，116222









表：魔术大全的中文版放出来我就玩了。我认为是有的魔术比较弱智，但是大家一起玩的时候就不一样了，推荐你们玩玩。

里：也要谢谢所有的汉化小组了，有他们我们才有这么多的汉化游戏玩，谢谢！

表：有一天，神游公司给我来电话了，我很惊讶。说让我给他们画个神游的漫画，还要游戏化。我当然是答应了，现在……

里：上面的话别信，其实就是做个回访。问我对他们的产品的感想，他们真的好热情呀！所以，大家支持行货，支持神游吧！

高旭	偶是个开朗的女孩，希望和天下所有掌机迷分享快乐。
读者资料	女，17岁，河北省香河县刘家镇北务中村，065400

GBA 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年3月1日

未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年3月1日

2007年3月1日	超级机器人大战W	BANPRESTO	SRPG
2007年3月1日	右脑达人爽解 找碴博物馆2	BANDAINAMCO	ETC
2007年3月8日	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
2007年3月8日	哆啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年3月8日	耀西岛DS	任天堂	ACT
2007年3月15日	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
2007年3月15日	KONAMI 街机合集	KONAMI	ETC
2007年3月15日	游戏王 世界冠军2007	KONAMI	TAB
2007年3月21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月21日	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年3月21日	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年3月22日	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月29日	D-GRAY MAN 神的使徒们	KONAMI	TAB
2007年3月29日	家庭教师HITMAN REBORN 彭格列狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年4月5日	名侦探柯南 侦探力训练	BANDAINAMCO	AVG
2007年4月5日	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2007年4月12日	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年4月26日	FF12 自由之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年	雷顿教授2	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG

2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年3月1日

2007年3月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年3月13日	波斯王子 双子王座	UBISOFT	ACT
2007年3月13日	使命召唤 通向胜利之路	ACTIVISION	FPS
2007年3月20日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年3月20日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年3月21日	拉齐特和克拉克5	SCE	ACT
2007年3月21日	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年3月21日	三国志8	KOEI	SLG
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月5日	机动战士高达SEED 联合VS扎夫特	BANDAINAMCO	STG
2007年4月5日	实况棒球P2	KONAMI	SPG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年4月19日	最终幻想1 周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月10日	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年5月	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	冲破火网 黑鹰	SEGA	STG
2007年	DJMAX P2	PENTAVISION	RAG
2007年	龙珠 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

TOYS 酷玩意

2007年3月号

Vol.12

3月3日

上市热卖中

定价

9.80元

玩具风云2006

——排行榜大事件综合回顾

疾风舞动！萨奔格尔！

海盗敢达X1改改 fullcross／吉姆镇暴型／地球联邦陆战MS小队套装／量产型巴库／DORORO机器人／最强造型 绝对领域凌波丽白模制作／绫波丽 转校生·转校生冬装版／SIC系列 异性：VOL.2 BIJINDER／Mezco Hellboy 漫画版第三套详解／蝙蝠侠回归

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新春佳节，好礼相送！以真人版为依托，再次红透天的死亡笔记魅力无敌。光是该作的相关周边一下子就是5件，领带、背包、项链、打火机每一样都是个性精品，黑白两色的搭配足以将你的酷味张扬！游戏迷们也有同样好礼，最终幻想钱包和王国之心的手表做工精致款式上档。而动漫迷更可戴上樱兰超可爱围巾在这个冬天尽情外出欢乐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区



新款上市

¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



新款上市

¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



新款上市

¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用"易拉得"设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有"L"的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？



新款上市

¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可。

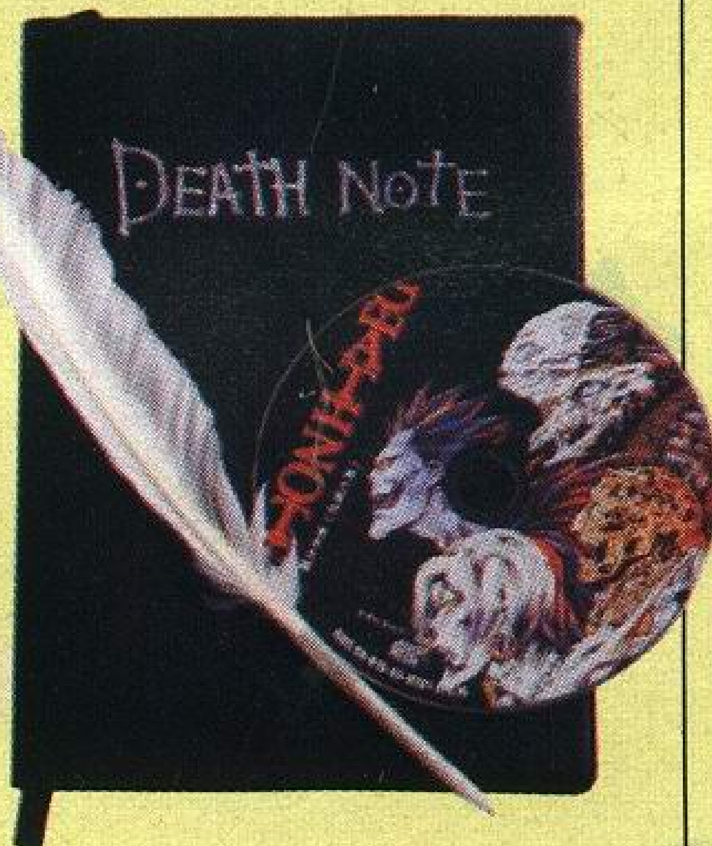


新款上市

¥26 编号:7603

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鳌钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。



¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



新款上市

¥25 编号:7625

樱兰高中须王甜心小兔围巾

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。



新款上市

¥25 编号:7614

樱兰高中须王环之小熊围巾

●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！



新款上市

¥39 编号:7647

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！



新款上市

¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。



¥49 编号:7535

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7524

EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。